

La información contenida en este documento está sujeta a modificaciones sin previo aviso. A menos que se indique lo contrario, las compañías, productos, personas, personajes, eventos y datos mencionados son ficticios. Es responsabilidad del usuario el cumplimiento de todas las leyes de derechos de autor aplicables. Ninguna parte de este documento puede ser reproducida o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio, ya sea electrónico o mecánico, con ningún propósito, sin la previa autorización por escrito de Microsoft Corporation. Sin embargo, si su único medio de acceso es electrónico, se le concede permiso para imprimir una copia.

Microsoft puede ser titular de patentes, solicitudes de patentes, marcas, derechos de autor, y otros derechos de propiedad intelectual sobre los contenidos de este documento. El suministro de este documento no le otorga ninguna licencia sobre estas patentes, marcas, derechos de autor, u otros derechos de propiedad intelectual, a menos que ello se prevea en un contrato por escrito de licencia de Microsoft.

© & ® 1997-1998 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Microsoft, MS, Age of Empires, Expansión de Age of Empires: El auge de Roma, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX, Windows, Windows NT y el logotipo de Windows son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y en otros países.

Desarrollado por Ensemble Studios Corp. para Microsoft Corporation.

Motor con tecnología Genie, © Copyright 1995, 1996, 1997, 1998 de Ensemble Studios Corp. Reservados todos los derechos.

Los mapas de las civilizaciones están basados en los mapas de Microsoft Encarta Virtual Globe 1995-1997, © & ® Microsoft Corporation.

Reservados todos los derechos para Expansión de Age of Empires.

Erich Lessing/Art Resource, NY: *Leónidas en las Termópilas* por Jacques Louis-David, 1815.

Otros nombres de productos y compañías mencionados aquí pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

Pieza n° X03-80960 ES

## **SERVICIO DE SOPORTE TÉCNICO DE MICROSOFT**

Para obtener información específica en español sobre servicios de soporte Microsoft, póngase en contacto directamente con la subsidiaria de Microsoft que atiende a su país a través de los números que se incluyen al final. Los servicios de soporte técnico de Microsoft están sujetos a los precios, términos y condiciones vigentes de Microsoft, y pueden cambiar sin aviso previo.

## **SERVICIOS DE INFORMACIÓN**

Desde el sitio World Wide Web de Microsoft ubicado en <http://www.microsoft.com/>, puede visitar los sitios Web de las subsidiarias de habla hispana existentes en cada país, para ello elija el país cuyas páginas desea visitar. La información centralizada específica para Latinoamérica también está en <http://www.microsoft.com/latam/soporte>.

## **SUBSIDIARIAS DE MICROSOFT**

Argentina:	(54) (1) 316 4664	España:	902 197 198 y (91) 375 4004
Bolivia:	Vea Uruguay	México:	(52) (5) 265 3399
Brasil:	(55) (11) 5506 - 8087	Panamá:	(506) 298 2020
Caribe:	(408) 953 8086	Paraguay:	Vea Uruguay
Centro América:	(596) 298 2020	Perú:	(511) 422 4116
Chile:	(56) (2) 330 6000	Uruguay/Paraguay/ Bolivia:	(598) (2) 774 934
Colombia:	(571) 523 0022	Venezuela:	(582) 993 6755
Ecuador:	(593) 2 460453		



# AGE of EMPIRES

EL AUGE DE ROMA

## EXPANSIÓN

### CONTENIDO

<b>CAPÍTULO 1: PARA JUGAR .....</b>	<b>2</b>
<b>CAPÍTULO 2: UNIDADES .....</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO 3: TECNOLOGÍAS .....</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO 4: CIVILIZACIONES .....</b>	<b>9</b>
<b>APÉNDICE .....</b>	<b>14</b>



# CAPÍTULO 1 PARA JUGAR

## CARACTERÍSTICAS NUEVAS

La Expansión de Age of Empires incluye las siguientes características nuevas:

- Cuatro civilizaciones nuevas: Cartaginesa, Macedonia, Palmirena y Romana. Para obtener más información, consulta el Capítulo 4.
- Cinco unidades nuevas: Elefante armado, Camello, Galera de fuego, Carro escita y Soldado con honda. Para obtener más información, consulta el Capítulo 2.
- Cuatro tecnologías nuevas: Logística, Martirio, Medicina y Escudo gran rectangular. Para obtener más información, consulta el Capítulo 3.
- Cuatro campañas nuevas.
- Posibilidad de crear líneas de producción de unidades. Para obtener más información, consulta el Capítulo 2.
- Nuevo mapa de gran tamaño.
- Mapas nuevos: Continental, Mediterráneo, País montañoso y Estrecho.
- Haciendo doble clic en una unidad se seleccionan todas las unidades del mismo tipo en la pantalla de juego.
- Nueva opción de civilización aleatoria, de forma que no sabes con qué civilización vas a jugar hasta que se inicia el juego.
- Puedes ver la configuración del juego (tipo de mapa, tamaño del mapa, etc.) durante la partida haciendo clic en el botón **Menú** de la barra de menús y después en **Instrucciones del escenario**.
- Al oír un sonido de acción (por ejemplo, un aviso de ataque), puedes presionar la tecla **INICIO** o hacer clic en el botón central del *mouse* (ratón) para ir al origen del problema. Si presionas varias veces la tecla, pasarás por la ubicación de los últimos cinco sonidos de acción.

## CAMBIOS EN LA VERSIÓN DE EXPANSIÓN

La Expansión de Age of Empires incluye los cambios citados en este documento. Estos cambios sólo aparecen en el paquete de expansión, no en las versiones 1.0, 1.0A ni 1.0B de Age of Empires.

- Ahora las catapultas ligeras, las catapultas y las catapultas pesadas dispondrán de predicción de disparo limitada cuando descubras la Balística, basándose en la velocidad de la unidad objetivo. Se alcanzan todas las unidades lentas, se alcanzan algunas unidades medias y no se alcanza ninguna de las unidades rápidas.
- La civilización Persa ya no tiene penalización en la agricultura.
- Algunos mapas aleatorios tienen precipicios.
- Las plazas centrales aliadas están visibles al iniciar un juego con aliados.
- El indicador de población y el temporizador aparecen en la parte superior de la pantalla de juego al presionar la tecla F11.
- La tecla de acceso rápido para crear Soldado con espada, ahora es la Z.
- La tecla de acceso rápido para crear Explorador, ahora es la T.
- Si seleccionas la opción Árbol tecnológico completo antes de iniciar una partida, no podrás crear galeras de fuego.
- En partidas de varios jugadores, existe una opción para cambiar el límite de población utilizando Configuración del juego.
- La opción Conversar se configura automáticamente como Sólo aliados en las partidas de varios jugadores.

**Nota:** la Expansión de Age of Empires incluye la Ayuda en pantalla de Age of Empires versión 1.0, que no se ha actualizado con las nuevas características y cambios de la versión de expansión. Encontrarás toda la información de la Expansión de Age of Empires en este manual.

## INSTALACIÓN

Para instalar la Expansión de Age of Empires, debes tener instalado Age of Empires 1.0, 1.0A o 1.0B. Cuando instales la Expansión de Age of Empires, tu versión de Age of Empires se actualizará automáticamente a la versión 1.0B.

### Para instalar o desinstalar la Expansión de Age of Empires

- Inserta el CD de Expansión de Age of Empires en la unidad de CD-ROM y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Si la instalación no se inicia automáticamente, consulta el archivo Léame que encontrarás en el CD de Expansión de Age of Empires.

## INICIO

Debes tener el CD de Expansión de Age of Empires o el CD de Age of Empires en la unidad de CD-ROM para jugar partidas con un jugador o utilizar el generador de escenarios. Ambas versiones del juego funcionan con cualquiera de estos CD. Si no tienes CD, sólo podrás jugar partidas con varios jugadores.

Una partida con varios jugadores requiere los siguientes CD: 2-3 jugadores (1 CD); 4-6 jugadores (2 CD); 7-8 jugadores (3 CD). Sólo podrás conectarte a partidas con varios jugadores creadas con la misma versión de Age of Empires que la que estás utilizando. Por ejemplo, si utilizas la Expansión de Age of Empires, sólo aparecerán las partidas de Expansión en la lista de partidas con varios jugadores.

### Para iniciar la Expansión de Age of Empires

- Inserta el CD de Expansión de Age of Empires en la unidad de CD-ROM y, a continuación, haz clic en **Jugar**. O bien, si el CD de Expansión de Age of Empires ya está en la unidad de CD-ROM, haz clic en el botón **Inicio**, señala **Microsoft Games**, señala **Expansión de Age of Empires** y, a continuación, haz clic en **Expansión de Age of Empires**.

## CAPÍTULO 2

# UNIDADES

La Expansión de Age of Empires incluye cinco unidades nuevas y la posibilidad de crear líneas de producción de unidades. Para obtener información sobre los costos y otros atributos, consulta los árboles tecnológicos en el Apéndice.

## UNIDADES EN LA LÍNEA

Ahora puedes crear líneas de producción de unidades, pero no puedes crear líneas para investigar tecnologías.

### Para agregar unidades a una línea

- Haz clic en el edificio y después en el botón de la unidad que desees crear. Por ejemplo, para entrenar tres soldados con hacha, haz clic en Cuartel y después haz clic tres veces en el botón **Entrenar soldado con hacha**.

El número de unidades en la línea aparece en el botón de la unidad y el costo de cada unidad se deduce inmediatamente a partir de tus recursos. Debes tener los recursos suficientes para crear una unidad antes de poder agregarla a la línea.

### Para eliminar unidades de una línea

- Haz clic con el botón secundario en el botón de la unidad. Por ejemplo, para quitar un Soldado con hacha de la línea, haz un clic con el botón secundario en el botón **Entrenar soldado con hacha**. Para quitar todas las unidades de la línea, haz clic en el botón **Parar**.

Si un edificio tiene unidades en la línea, no podrás crear otros tipos de unidades. Por ejemplo, si creas una línea de tres soldados con hacha en el cuartel, no podrás crear otras unidades allí hasta que los tres soldados con hacha estén creados o detengas la creación. El indicador de población (F1 1) parpadea si alcanzas el límite de población o si no tienes suficientes viviendas para crear la siguiente unidad en la línea.

Si tu edificio se destruye o se convierte mientras estás produciendo unidades en la línea, los recursos para las unidades en la línea volverán a tus reservas (excepto la unidad que está en producción en ese momento).

## ELEFANTE ARMADO



**Edad:** Edad del hierro

**Se entrenan en:** Establo

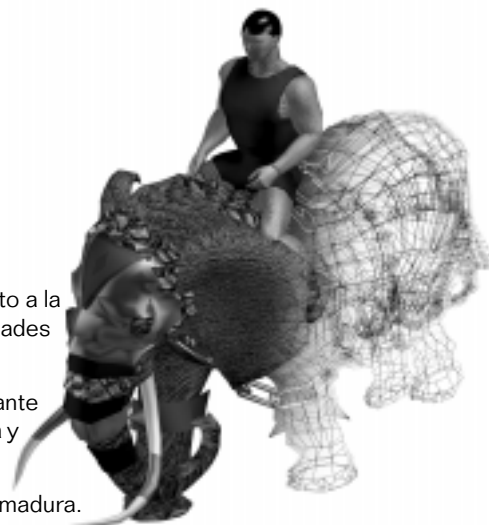
**Requisito previo:** Escudo de hierro

**Costo de la mejora:** 1000 uds. de comida, 1200 uds. de oro

**Especial:** ataque más intenso contra murallas y torres; suma 1 punto a la armadura contra armas de proyectil, balista, helépolis; pisotea las unidades adyacentes enemigas; la fuerza de su ataque no puede mejorarse.

El Elefante armado es una actualización del Elefante de guerra. El Elefante armado tiene capacidades de asedio, más fuerza de ataque, armadura y armadura contra proyectiles.

Armadura de cuero, Cota de escamas y Cota de malla refuerzan la armadura.



El ejército que utilizaba elefantes en la batalla, se dio cuenta rápidamente de que los animales heridos podían ser tan peligrosos para ellos como para las tropas enemigas. Para solucionar este problema cubrieron parcialmente a los elefantes con armaduras ligeras para protegerlos de flechas y lanzas. Los animales sin heridas eran mucho más fáciles de controlar y de dirigir hacia el enemigo. La clave era poder controlar a los elefantes y llevarlos hacia el enemigo. Sólo las tropas veteranas se paraban y luchaban contra determinadas cargas con elefantes. Las demás tropas huían al acercarse los elefantes.

## CAMELLOS



**Edad:** Edad del bronce

**Se entrenan en:** Establo

**Especial:** bonificación en el ataque contra cualquier tipo de caballería, jinetes arqueros y carros.

Los Camellos se utilizaban en las civilizaciones asentadas en el desierto para defenderse de los ataques de la caballería. Los Camellos no obtienen bonificación contra la infantería.

La Nobleza aumenta los puntos de resistencia. El Uso de herramientas y la Metalurgia aumentan la fuerza del ataque. Armadura de cuero, Cota de escamas y Cota de malla refuerzan la armadura.

El camello se adoptó para uso militar en fechas muy tempranas, quizá antes que el caballo en el Medio Oriente. Los camellos fueron particularmente útiles para moverse rápidamente a través del desierto y para apoyar a pequeños grupos de asalto. También se utilizaron en las batallas de las civilizaciones del desierto como la Asiria. Los jinetes luchaban con lanzas y espadas. Como en la caballería ligera, podían tomar parte en la persecución del ejército derrotado. Además, fueron útiles contra la caballería porque los caballos no estaban acostumbrados al olor de los camellos y, con frecuencia, se negaban a acercarse a ellos.



## GALERA DE FUEGO



**Edad:** Edad del hierro

**Se entrenan en:** Muelle

**Requisito previo:** Galera de guerra

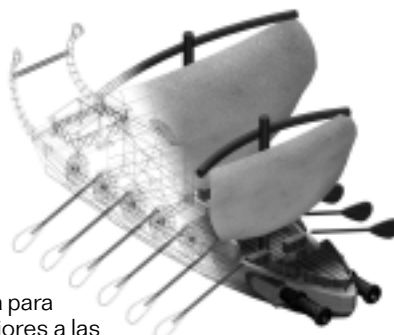
**Especial:** los barcos son el doble de resistentes a la conversión que otras unidades.

La Galera de fuego era una nave de corto alcance que se utilizaba para la defensa frente a otros barcos. Las Galeras de fuego era superiores a las trirremes en los combates cuerpo a cuerpo, pero las balistas, helépolis, catapultas ligeras, catapultas pesadas, trirremes con catapulta y destructores, cuya artillería pesada podía hacer estallar los calderos ardientes de las Galeras de fuego y provocar incendios en el barco, le causaban daños adicionales.

La Alquimia aumenta la fuerza de ataque.

**Nota:** no puedes construir una Galera de fuego si seleccionas la opción Árbol tecnológico completo antes de empezar una partida.

Los primeros barcos estaban contruidos con materiales inflamables como madera, tela, cáñamo y brea, por lo que el fuego era un arma devastadora para ellos. Los antiguos marineros idearon varias formas de provocar incendios en los barcos enemigos. La forma más sencilla fue lanzar flechas flamígeras o flechas de balista contra el barco enemigo. Otra forma bastante efectiva fue lanzar granadas incendiarias, parecidas a los modernos cócteles Molotov, rellenas de un líquido combustible como el aceite. El método más complicado fue el de los calderos ardientes suspendidos en la proa del barco mediante una polea. Cuando la polea se situaba sobre la cubierta del barco enemigo, se soltaba el caldero, rompiéndose y esparciendo un líquido en llamas por toda la cubierta.



## CARRO ESCITA



**Edad:** Edad del hierro

**Se entrenan en:** Establo

**Requisito previo:** Nobleza, Rueda

**Costo de la mejora:** 1200 uds. de madera, 800 uds. de oro

**Especial:** alta resistencia a la conversión; dobla la fuerza de ataque contra Sacerdote. Las ruedas de los carros escitas dañan las unidades enemigas adyacentes.

El Carro escita es una mejora del Carro. Presenta más puntos de resistencia, más fuerza de ataque y más armadura.

Uso de herramientas, Trabajo del metal y Metalurgia aumentan la fuerza de ataque. Armadura de cuero, Cota de escamas y Cota de malla refuerzan la armadura.

Los carros dejaron de ser los favoritos a principios del último milenio a. de C. y fueron sustituidos por la caballería, pero no desaparecieron completamente. Algunos ejércitos continuaron utilizándolos y lo consideraban un símbolo de prestigio. Para que los carros fueran más efectivos y temidos, se incorporaron cuchillas escitas a los ejes de las ruedas. Cuando el carro se movía, las cuchillas giraban en el aire, de forma que un soldado de infantería frente a un Carro escita se enfrentaba con la posibilidad de ser arrollado por un caballo, sufrir un disparo de flecha, ser apuñalado por el soldado del carro o sufrir cortes con las cuchillas. Ésta podía ser un arma terrorífica contra las tropas derrotadas intentando huir. Si embargo, para las tropas veteranas, el Carro escita era un carro que presentaba algunos puntos flacos. Por ejemplo, si los caballos resultaban heridos, el carro se tambaleaba. Los Persas intentaron utilizar estos carros contra Alejandro Magno, pero esta arma no causó gran impresión a las falanges disciplinadas.



## SOLDADO CON HONDA



**Edad:** Edad de las herramientas

**Se entrenan en:** Cuartel

**Especial:** suma 2 puntos al ataque contra arqueros; suma 2 puntos a la armadura contra armas de proyectil, balista, helépolis; aumenta el ataque contra murallas y torres.

Un Soldado con honda es una unidad de infantería utilizada para defender los ataques de los primeros arqueros y de las atalayas.

Escudo de bronce, Escudo de hierro y Escudo gran rectangular refuerzan la armadura contra proyectiles. Alquimia aumenta la fuerza de ataque. Cantería y Material de asedio aumentan la fuerza y el alcance de ataque.

**Nota:** los soldados con honda no obtienen mejoras en la armadura de Armadura de cuero, Cota de escamas y Cota de malla.

Los soldados con honda eran tropas ligeras que lanzaban piedras al enemigo provocando bajas y desorganizando las formaciones. Una andanada de piedras pesadas podía provocar heridas y fracturas de huesos. La piedra se colocaba en una honda de cuero, se agarraba con la mano y se giraba generando fuerza centrífuga. Uno de los extremos de la honda se soltaba para lanzar la piedra. Los soldados con honda fueron una alternativa a los arqueros y a los soldados con jabalina. Lanzaban piedras de distintos tamaños, dependiendo de la distancia de objetivo. El arte romano muestra soldados con honda lanzando piedras del tamaño de un pomelo, probablemente a corta distancia. Algunas piedras con formas especiales podían lanzarse a grandes distancias con precisión. El soldado con honda de la antigüedad más conocido fue David, quien derrotó al filisteo Goliat en un único combate lanzándole una piedra a la cabeza. Un contingente de soldados con honda rodesianos formaba parte de la fuerza mercenaria de 10.000 hombres que volvieron a casa desde Persia, según lo describe Jenofonte en su libro Anábasis.





## CAPÍTULO 3 TECNOLOGÍAS

La Expansión de Age of Empires incluye cuatro tecnologías nuevas. Para obtener información sobre todas las tecnologías disponibles en el programa, consulta la tabla Costos y beneficios de la tecnología en el Apéndice. Para obtener información sobre qué civilizaciones pueden desarrollar determinadas tecnologías, consulta los árboles tecnológicos en el Apéndice.

### LOGÍSTICA



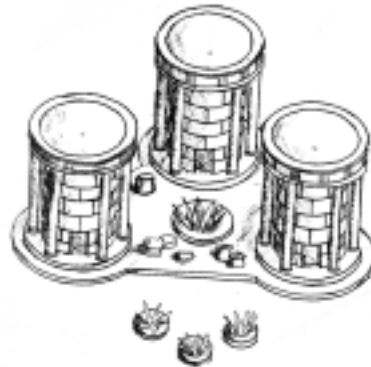
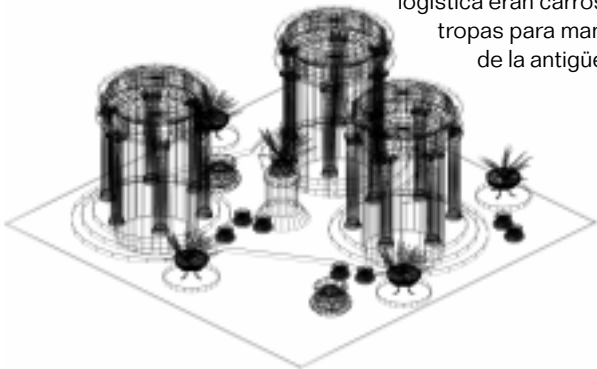
**Edad:** Edad del bronce

**Investigación en:** Centro gubernamental

**Beneficio:** las unidades de cuartel sólo cuentan como la mitad de una unidad en cuanto a población, de forma que puedes exceder el límite de población entrenando unidades de cuartel.

Por ejemplo, si el límite de población es 50 y creas 20 unidades normales, puedes entrenar 60 unidades de cuartel (para obtener un total de 80 unidades) sin exceder el límite de población.

La ciencia que atiende al movimiento y suministros de las tropas en marcha se denominó logística. Los Asirios constituyeron el primer gran ejército que empleó la logística coherentemente, lo que les permitió realizar operaciones de forma regular a grandes distancias de sus bases. Las tropas en campaña necesitaban comida, alimentos para los animales, equipamiento, armaduras y armas. En la mayoría de los casos, las tropas adquirían la comida en el campo por el que se movían. Pero si las tropas paraban para sitiar una ciudad, acababan rápidamente con los suministros, por lo que tenían que llevar allí los alimentos y la comida para los animales, o tenían que retirarse. Las herramientas de logística eran carros de suministros, manadas de animales, depósitos y tropas para mantener los caminos abiertos. Los grandes conquistadores de la antigüedad dominaron la logística.





## MARTIRIO



**Edad:** Edad del hierro

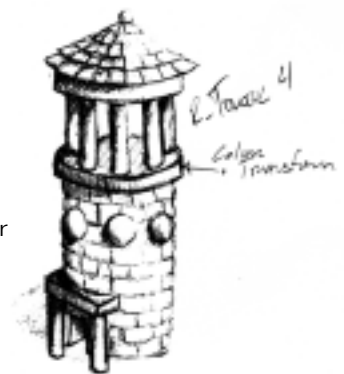
**Investigación en:** Templo

**Beneficio:** te permite convertir instantáneamente una unidad enemiga mediante el sacrificio de uno de tus sacerdotes. No puedes utilizar Martirio para convertir a un sacerdote enemigo.

### Para convertir una unidad mediante Martirio

- 1 Haz clic en un Sacerdote y después haz clic con el botón secundario en la unidad enemiga que deseas convertir.
- 2 Cuando el Sacerdote comience la conversión, presiona SUPR. El sacerdote se sacrifica y la unidad enemiga se convierte instantáneamente.

Los creyentes fervientes que no aceptaban el renunciar a su religión, con riesgo de ser sacrificados, se denominaron mártires. Ser testigo del sacrificio de un mártir causaba gran efecto sobre cualquier individuo de poca fe. Por ejemplo, el motivo del cristianismo se fortaleció por el espectáculo de los creyentes que, por voluntad propia, elegían ser sacrificados antes de convertirse a una religión pagana aceptada por los romanos en aquellos tiempos.



## MEDICINA



**Edad:** Edad del hierro

**Investigación en:** Templo

**Beneficio:** aumenta la velocidad de curación de los sacerdotes.

Mediante el método de ensayo y error, los humanos aprendimos que ciertas hierbas y componentes de las plantas poseían cualidades medicinales. La invención de la escritura hizo posible documentar esos conocimientos y transmitirlos a las generaciones siguientes mediante un método distinto a la transmisión verbal. La ciencia de la medicina evolucionó gradualmente, mejorando la calidad y la esperanza de vida.

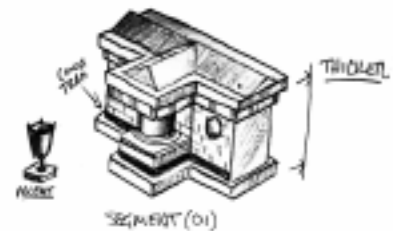
## ESCUDO GRAN RECTANGULAR



**Edad:** Edad del hierro

**Investigación en:** Almacén subterráneo

**Beneficio:** Suma 1 punto a la armadura de infantería frente a balista, helépolis y armas de proyectil.



Los romanos adoptaron un escudo rectangular grande que les aventajaba en la batalla cuando lo utilizaban adecuadamente. El tamaño del escudo protegía más allá del cuerpo. Los romanos luchaban en cerradas formaciones rectangulares de aproximadamente 100 hombres denominadas manípulos. Los escudos de los hombres en los manípulos formaban un frente continuo, una muralla de escudos que les protegía enormemente de los proyectiles. Desarrollaron una variante de esta formación denominada Testudo (o tortuga). En esta formación, los escudos cubrían totalmente a los hombres, incluso la cabeza, lo que les permitía avanzar bajo el fuego de los proyectiles. Esta formación fue muy útil cuando avanzaban hacia un hueco en una muralla enemiga.



## CAPÍTULO 4 CIVILIZACIONES

La Expansión de Age of Empires incluye cuatro nuevas civilizaciones. Cada una tiene sus puntos fuertes y débiles, y puede investigar diferentes unidades y tecnologías. Para obtener información sobre las características especiales de cada civilización, consulta la tabla Atributos de civilización en el Apéndice. Para obtener información acerca de las unidades y tecnologías que cada civilización puede investigar, consulta los árboles tecnológicos en el Apéndice.

## CIVILIZACIÓN CARTAGINESA

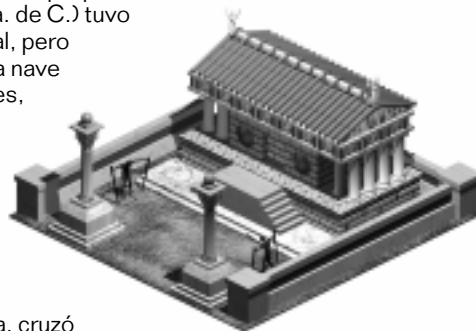
(800 A. DE C. A 146 A. DE C.)

Al iniciarse el último milenio a. de C., los fenicios comenzaron a establecer colonias por todo el Mediterráneo para competir con los griegos en el comercio. La colonia fenicia más importante fue Cartago, fundada alrededor del año 800 a. de C. en las cercanías de la moderna Túnez, en el Norte de África. Aunque las ciudades de la metrópolis (Sidón, Tiro) fueron repetidamente conquistadas y sojuzgadas, la colonia de Cartago prosperó y se expandió hasta convertirse en una de las grandes potencias del Mediterráneo Occidental.



Fieles a su legado fenicio, los cartagineses llegaron a ser expertos marinos, comerciantes y colonizadores. Existen algunas pruebas de que llegaron a circunnavegar África, y algunas evidencias muy cuestionables de que incluso llegaron al continente americano. Financiándose con el comercio de la plata ibérica y el estaño británico, los asentamientos cartagineses se desplegaron a lo largo de la costa norteafricana y se extendieron hacia Sicilia occidental, Cerdeña, Córcega, Menorca y gran parte de España (la moderna Cartagena española se llamó en su origen Cartago Nova, o Nueva Cartago), así como en la costa atlántica portuguesa (con numerosas factorías y puertos de apoyo). Durante los siglos V y IV a. de C., los cartagineses combatieron contra los griegos por el comercio y las colonias, especialmente en Sicilia. En el siglo III se inició un titánico choque contra la potencia ascendente de Roma.

Las Guerras Púnicas entre Roma y Cartago se libraron para decidir qué potencia dominaría el Mediterráneo Occidental. La Primera Guerra Púnica (264-241 a. de C.) tuvo como escenario Sicilia. Los romanos no eran una potencia naval, pero construyeron flotas desde cero basándose en los planos de una nave capturada. Sus dos primeras flotas derrotaron a los cartagineses, aunque más tarde fueron destruidas por los elementos. Su tercera flota completó la derrota de los cartagineses en el mar, por lo que fueron expulsados de Sicilia primero, y de Córcega y Cerdeña después.



La Segunda Guerra Púnica (218-201 a. de C.) supuso una mejora temporal de la suerte de los cartagineses, que llegaron a estar al borde de una victoria total. La guerra fue lanzada por el excelente general Aníbal, que marchando desde la actual España, cruzó Francia e irrumpió en Italia cruzando los Alpes con un nutrido ejército que incluía elefantes de guerra. En una brillante campaña de 16 años, Aníbal derrotó a los romanos en todas las oportunidades que tuvo, aunque le faltó el último y crítico empujón final para tomar la propia Roma y terminar así la guerra. Incapaces de derrotar al ejército de Aníbal en Italia, los romanos atacaron a los cartagineses primero en España y más tarde en África del Norte. Aníbal tuvo que retirarse de Italia para defender la metrópoli. En la decisiva batalla de Zama, los romanos destrozaron al ejército cartaginés.

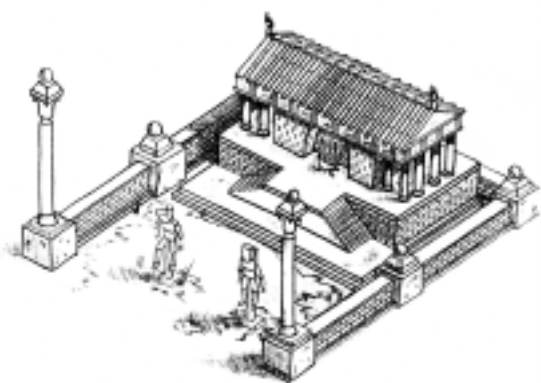
Cartago se vio obligada a abandonar sus posesiones de ultramar, a pagar una fuerte indemnización, a reducir su flota y a convertirse en vasalla de Roma. Hacia el 150 a. de C. la ciudad se había recuperado y volvió a ser considerada una amenaza. Cuando los cartagineses atacaron Numidia, una aliada de Roma, los romanos respondieron atacando Cartago una vez más. En esta ocasión la ciudad fue destruida completamente y su poderío desapareció para siempre. Se trazó un surco simbólico a través de la ciudad que fue sembrado con sal, para demostrar que nunca se permitiría revivir a la ciudad.

## CIVILIZACIÓN MACEDONIA

(323 A. DE C. A 146 A. DE C.)

Los macedonios fueron el pueblo griego que habitaba en la región central meridional de la Península Balcánica. En el 338 a. de C., el rey Filipo II de Macedonia conquistó las ciudades-estado griegas. Su hijo, Alejandro Magno, conquistó prácticamente todas las civilizaciones desde Egipto hasta la India, creando un enorme imperio en el que florecieron la cultura y las artes. Tras la muerte de Alejandro, en el 323 a. de C., su imperio quedó sumido en un largo período de agitación, signado por las luchas intestinas de sus familiares y generales. En

el 301 a. de C., la madre, esposa, hijo y hermanastro de Alejandro habían sido asesinados. Tras la batalla de Ipso que se libró ese mismo año en Asia Menor, el imperio quedó dividido en cuatro reinos: Macedonia, Tracia, Egipto y Persia. Aunque inicialmente estas dos últimas reclamaron para sí la propiedad de Siria, Persia se la anexó en el 281 a. de C. En el 277 a. de C., Antígono Gonatas, un descendiente de Antígono, general de Alejandro, se ciñó la corona del Reino Griego de Macedonia y estableció la dinastía Antigónida, que reinó hasta la conquista de los romanos. Conjuntamente con Siria y Egipto, Macedonia se convirtió en uno de los tres grandes reinos del mundo helenístico. El intento de Macedonia de expandir sus territorios se encontró con la firme oposición de Pirro y de la confederación de ciudades-estado del centro y sur de Grecia. (Atenas recurrió al soborno para desvincularse de la confederación y se convirtió en un estado neutral, pero nunca más recuperó su importancia pasada.) Durante el siglo III a. de C., Pirro vino en ayuda de las colonias griegas del sur de Italia y de Sicilia que luchaban contra los romanos en Italia. Las primeras victorias de Pirro fueron tan costosas y tuvieron tan poco efecto (de allí la expresión "victoria pírrica") que los griegos se vieron obligados a abandonar la Península Itálica en el 275 a. de C. Durante la Segunda Guerra Púnica, los griegos ayudaron activamente a Aníbal contra los romanos. En este mismo período los griegos combatieron contra Roma, que había invadido Iliria (en la costa noreste del Adriático, desde el norte de la actual Albania hasta Croacia) para poner fin a la piratería en el Adriático. En el 202 a. de C., el reino de Macedonia bregaba por mantener el control de las ciudades-estado de la Península Griega, que se habían aliado para rebelarse. Un pequeño ejército romano acudió en su ayuda, y hacia el



año 196 a. de C. derrotó al ejército macedonio. Con todo, Macedonia reverdeció sus laureles y los romanos volvieron a invadirla en el 172 a. de C., derrotándola en la batalla de Pidna cuatro años más tarde, y derrocando a los Antigónidas. Los romanos intentaron dejar tranquilas a las demás ciudades-estado griegas, pero el reino de Macedonia volvió a tomar las armas. Los romanos invadieron en el 149 a. de C. y convirtieron a Macedonia en provincia romana. La paciencia de Roma con las demás ciudades-estado griegas se agotó como consecuencia de la rebelión de Corinto en el 147 a. de C., por lo que la sitiaron y, al año siguiente, saquearon. Para que sirviera de lección a las demás ciudades-estado, los ciudadanos de Corinto fueron vendidos como esclavos, sus edificios destruidos y todas las cosas de valor fueron llevadas a Roma.



## CIVILIZACIÓN PALMIRENA

(64 A. DE C. A 273 D. DE C.)

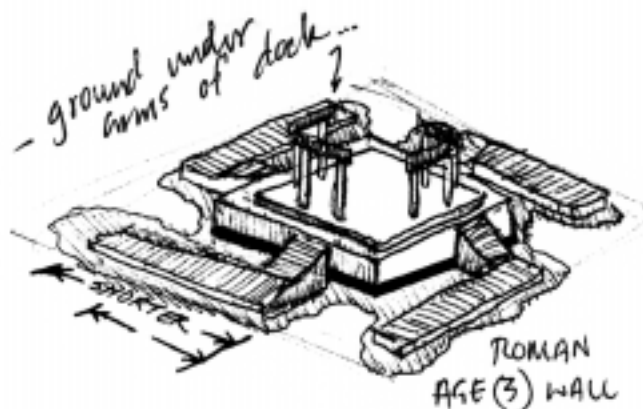
Tras la caída del imperio Seléucida en el 64 a. de C. (uno de los vestigios del imperio de Alejandro), hubo una tierra de nadie en el Oriente Próximo entre el imperio Romano al oeste y el imperio Parto al este. El pueblo de Tadmor, una ciudad del desierto emplazada en un oasis sobre la ruta este-oeste, creó una fuerza policial para proteger al comercio entre Damasco y el río Éufrates. Este comercio les enriqueció, y su ciudad fue conocida por los romanos con el nombre de Palmira (lugar de palmeras). Alrededor del 17 d. de C. Palmira pasó a ser parte de la Siria romana, aunque conservando gran parte de su autonomía y su ejército del desierto. En el año 129 fue ciudad libre y, más tarde, se convirtió en colonia romana.



Tras la derrota y captura del emperador romano Valeriano a manos de los persas en el 260, un noble palmireno fue nombrado Dux Orientis (duque, o señor de la guerra, del Oriente, una especie de co-emperador) con apoyo romano. El ejército palmireno derrotó a los persas (capturando en dos ocasiones su capital, Ctesifonte) y reconquistando la Mesopotamia. Tras el sospechoso asesinato del Dux Orientis en el 267, su esposa Septimia Zenobia se hizo con el trono y reclamó el título de Augusto para su joven hijo.

Estos cambios despertaron los recelos de los romanos, pero el ejército que enviaron al este fue derrotado por Zenobia, una competente líder militar. Los palmirenos procedieron a ocupar Egipto e hicieron retroceder a los godos al Asia Menor. A la sazón, el imperio creado por Palmira se extendía desde el Asia Menor hasta la Mesopotamia y Egipto. Su ejército estaba constituido fundamentalmente por arqueros, arqueros montados y caballería pesada (catafractas).

Los romanos no pudieron seguir ignorando el desafío de los palmirenos ni la pérdida de los suministros de cereales de Egipto. Despacharon un contingente a este país para retomar su control. El emperador Aureliano (ex-oficial de caballería) condujo un segundo ejército contra Siria y derrotó a los palmirenos en dos ocasiones, en Antioquía y Emesa. La caballería ligera romana superó a las catafractas palmirenas. Sitiada, Palmira se vio obligada a rendirse. La reina Zenobia fue capturada mientras intentaba huir, pero se le permitió exiliarse después de desfilarse por las calles de Roma. Palmira volvió a rebelarse una vez más después de la partida del emperador, masacrando a la guarnición romana. Las legiones no tardaron en volver y saquearon la ciudad. Continuó existiendo durante muchos siglos, pero nunca recuperó su pasado esplendor.



# CIVILIZACIÓN ROMANA

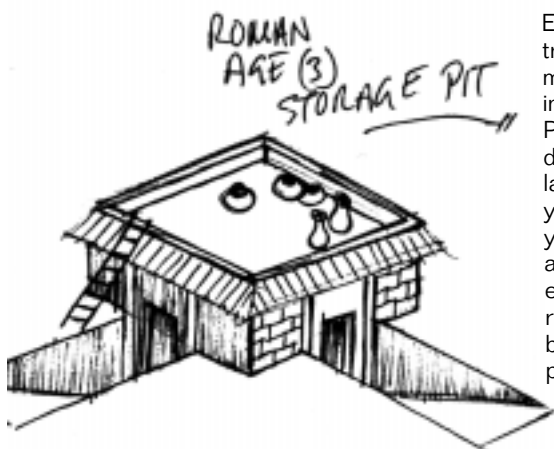
(750 A. DE C. A 476 D. DE C.)

Los romanos iniciaron su andadura por la Historia como una pequeña tribu residente en la actual Italia, pero se expandieron y crearon el más grande y duradero imperio de la Antigüedad. Pueblo valiente e industrial, consiguió sobrevivir en un mundo violento principalmente gracias a la creación de un potente ejército. El ejército romano atravesó incontables cambios en sus mil años de existencia y, eventualmente, fracasó en la defensa del imperio. No obstante, una y otra vez se mostró superior a sus enemigos de todos los rincones del mundo. El imperio se expandió apoyado en las despiadadas y agresivas legiones romanas, y se consolidó gracias a una administración benévola y a obras públicas de una magnitud hasta entonces desconocida.



El pueblo que llegó a ser conocido como romano emigró del norte de Europa y se asentó en las llanuras al sur del río Tíber. Crearon poblaciones en las siete colinas cercanas al río. Eventualmente, estas aldeas se fusionaron para formar la ciudad capital de Roma. Como república primero y como imperio después, Roma comenzó su expansión después del 400 a. de C. y llegó a controlar toda la costa del Mediterráneo, toda la Europa al oeste del Rin y al sur del Danubio, Egipto, Palestina, Siria, Asia Menor y la actual Inglaterra.

El Imperio Romano de Occidente dejó de existir en el 476 d. de C., aunque a efectos prácticos había desaparecido muchas décadas antes. La causa inmediata de su caída fue la invasión a través del Rin y el Danubio de pueblos germánicos. No obstante, se han señalado numerosas razones subyacentes de su decadencia. La adopción del cristianismo y la preocupación por la vida después de la muerte en lugar de las cuestiones prácticas de la vida terrenal fue una de ellas. La creciente incapacidad de administrar el imperio fue otra. Después del siglo II se requirieron cuantiosos impuestos para financiar el enorme ejército, lo que provocaba desórdenes y revueltas en las provincias. La economía esclavista entró en decadencia porque los esclavos escasearon cuando terminaron las conquistas después del siglo II. El imperio no consiguió industrializarse como consecuencia de su dependencia del esclavismo. Las plagas se cobraron un alto precio en vidas, y el comercio declinó. La calidad del ejército cayó porque los mercenarios reemplazaron a los ciudadanos, que evitaban el servicio militar como soldados y oficiales. Los permanentes disturbios y guerras civiles por la sucesión del trono socavaron la fuerza de las legiones y atrajeron a contingentes bárbaros al ejército.



El legado de Roma fue vasto y trascendente. Incluye la transmisión de una gran parte de la cultura antigua a la edad moderna, en especial el arte y literatura griegos. Los romanos iniciaron la urbanización de Europa. Además de Roma fundaron París, Londres, Lyon, Burdeos, Colonia, Toledo y Milán. El origen de las modernas vías ferroviarias se remonta a las carriladas de las minas romanas. Los romanos se destacaron en la ingeniería y la construcción, y fueron pioneros en el uso del arco, la bóveda y el hormigón. Algunos de sus famosos caminos, puentes y acueductos todavía están en uso. El latín influyó en la posterior evolución de los idiomas francés, español, italiano, portugués y rumano. El derecho romano fue codificado y actualizado por los bizantinos, y constituye la base del derecho de la mayoría de los países europeos actuales.

# APÉNDICE

## ATRIBUTOS DE CIVILIZACIÓN

Civilización	Atributos
<b>Choson</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suma 80 puntos de resistencia a los soldados con espada larga y legiones.</li> <li>• Suma 2 puntos al alcance de las torres.</li> <li>• -30% de costo para sacerdotes.</li> </ul>
<b>Asiria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aumenta la velocidad de disparo de las unidades de arquería (igual que en Age of Empires 1.0; los cambios se realizaron después de imprimir la documentación.)</li> <li>• Los aldeanos son un 30% más rápidos.</li> </ul>
<b>Babilónica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las murallas y torres doblan sus puntos de resistencia.</li> <li>• +30% de velocidad de recuperación de los sacerdotes.</li> <li>• +30% de extracción de piedra.</li> </ul>
<b>Cartaginesa (nueva)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los transportes son un 30% más rápidos.</li> <li>• +25% al ataque de las galeras de fuego.</li> <li>• +25% de puntos de resistencia en las unidades de academia y todas las unidades de elefantes.</li> </ul>
<b>Egipcia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• +20% de extracción de oro.</li> <li>• +33% de puntos de resistencia en carros y arqueros sobre carro.</li> <li>• Suma 3 puntos al alcance de los sacerdotes.</li> </ul>
<b>Griega</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los hoplitas, falanges y centuriones son un 30% más rápidos.</li> <li>• Los barcos de guerra son un 30% más rápidos.</li> </ul>
<b>Hitita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las catapultas ligeras, catapultas y catapultas pesadas doblan sus puntos de resistencia.</li> <li>• Suma 1 punto al ataque de las unidades de arquería.</li> <li>• Suma 4 puntos al alcance de los barcos de guerra (excepto las galeras de fuego).</li> </ul>
<b>Macedonia (nueva)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suma 2 puntos a la armadura de las unidades de academia frente a soldados con honda, balistas, helépolis y armas de proyectil.</li> <li>• Suma 2 puntos a la capacidad de visión de las unidades cuerpo a cuerpo.</li> <li>• -50% de costo para unidades de maquinaria de asedio.</li> <li>• Las unidades son 4 veces más resistentes a la conversión.</li> </ul>
<b>Minoica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -30% de costo para barcos.</li> <li>• Suma 2 puntos al alcance de los arqueros con arco compuesto.</li> <li>• +25% de producción agrícola.</li> </ul>
<b>Palmirena (nueva)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tributos libres.</li> <li>• Doble cantidad de oro por cada viaje comercial.</li> <li>• Los aldeanos cuestan un +50% más, tienen armadura y trabajan un 20% más rápido.</li> <li>• Los camellos son un 25% más rápidos.</li> </ul>
<b>Persa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• +30% de caza.</li> <li>• Los elefantes de guerra, elefantes armados y arqueros sobre elefante son un 50% más rápidos.</li> <li>• +50% de velocidad de disparo de las trirremes.</li> </ul>
<b>Fenicia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -25% de costo para elefantes de guerra, elefantes armados y arqueros sobre elefante.</li> <li>• +30% en la producción de madera.</li> <li>• +65% de velocidad de disparo de trirremes con catapulta y destructores.</li> </ul>
<b>Romana (nueva)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -15% de costo para edificios, excepto torres, murallas y maravillas.</li> <li>• -50% de costo para torres.</li> <li>• Los soldados con espada son un 33% más rápidos.</li> </ul>
<b>Shang</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -30% de costo para los aldeanos.</li> <li>• Las murallas doblan sus puntos de resistencia.</li> </ul>
<b>Sumeria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suma 15 puntos de resistencia a los aldeanos.</li> <li>• +50% de velocidad de disparo de catapultas ligeras, catapultas y catapultas pesadas.</li> <li>• Dobra la producción de las granjas.</li> </ul>
<b>Yamato</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -25% de costo para arqueros a caballo, exploradores, caballería, caballería pesada y catafracta.</li> <li>• Los aldeanos son un 30% más rápidos.</li> <li>• +30% de puntos de resistencia en barcos.</li> </ul>

## COSTOS Y BENEFICIOS DE LA TECNOLOGÍA

Armas y barcos de asedio: soldados con honda, catapultas, ballestas de asalto, helépolis, trirremes con catapulta, destructores.

Armas de proyectil: unidades de arquería, torres, buque explorador, galeras de guerra, trirremes.

Unidades de ataque cuerpo a cuerpo: unidades de cuartel, academia, establos (excepto elefantes de guerra y elefantes armados).

<b>ALMACÉN SUBTERRÁNEO</b>	Fabricación de herramientas	Herramienta	100C	+2 al ataque de las unidades cuerpo a cuerpo.
	Trabajo del metal	Bronce	200C, 1200	+2 al ataque de las unidades cuerpo a cuerpo.
	Metalurgia	Hierro	300C, 1800	+3 al ataque de las unidades cuerpo a cuerpo. Necesario para actualizar a Catafracta.
	Escudo de bronce	Bronce	150C, 1800	+1 a la armadura de infantería frente a soldado con honda, balista, helépolis y armas de proyectil.
	Escudo de hierro	Hierro	200C, 3200	Igual que el anterior. Necesario para Elefante armado.
	Escudo gran rectangular (nuevo)	Hierro	250C, 4000	+1 a la armadura de infantería frente a soldado con honda, balista, helépolis y armas de proyectil.
	Armadura de cuero para arqueros	Herramienta	100C	+2 a la armadura de las unidades de arquería.
	Cota de escamas para arqueros	Bronce	125C, 500	+2 a la armadura de las unidades de arquería.
	Cota de malla para arqueros	Hierro	150C, 1000	+2 a la armadura de las unidades de arquería. Necesario para Jinete arquero pesado.
	Armadura de cuero para caballería	Herramienta	125C	+2 a la armadura de las unidades de caballería.
	Cota de escamas para caballería	Bronce	150C, 500	+2 a la armadura de las unidades de caballería.
	Cota de malla para caballería	Hierro	175C, 1000	+2 a la armadura de las unidades de caballería.
	Armadura de cuero para infantería	Herramienta	75C	+2 a la armadura de las unidades de cuartel y de academia.
	Cota de escamas para infantería	Bronce	100C, 500	+2 a la armadura de las unidades de cuartel y de academia.
Cota de malla para infantería	Hierro	125C, 1000	+2 a la armadura de las unidades de cuartel y de academia.	
<b>CENTRO GUBERNAMENTAL</b>	Arquitectura	Bronce	150C, 175M	-33% de tiempo de construcción y +20% puntos de resistencia a edificios y murallas.
	Nobleza	Bronce	175C, 1200	+15% puntos de resistencia a unidades de caballería, camellos, carros, carro escita, arquero sobre carro, jinete arquero, jinete arquero pesado. Necesario para Carro escita.
	Escritura	Bronce	200C, 750	Comparte la exploración con los aliados.
	Logística (nuevo)	Bronce	180C, 1000	Las unidades de cuartel cuentan como media unidad para el límite de población.
	Aristocracia	Hierro	175C, 1500	Las unidades de la academia son un 25% más rápidas. Necesario para actualizar a Centurión.
	Alquimia	Hierro	250C, 2000	+1 al ataque de los soldados con honda, armas de asedio y armas de proyectil. +6 al ataque de las galeras de fuego. +2 al ataque de las balistas y helépolis (beneficios aumentados en esta expansión).
	Ballistics	Hierro	200C, 500	Aumenta la precisión de las armas de proyectil y de asedio. Necesario para Torre de balista.
	Ingeniería	Hierro	200C, 100M	+2 al alcance de las armas de asedio. Necesario para actualizar a Destructores.
<b>MERCADO</b>	Trabajo de la madera	Herramienta	120C, 75M	+1 al alcance de las armas de proyectil. +2 a la producción de madera.
	Artesanía	Bronce	170C, 150M	+1 al alcance de las armas de proyectil. +2 a la producción de madera.
	Oficios	Hierro	240C, 200M	+1 al alcance de las armas de proyectil. +2 a la producción de madera. Necesario para Helépolis.
	Cantería	Herramienta	100C, 50P	+3 a la extracción de piedra. +1 al ataque y al alcance de soldados con honda.
	Material de asedio	Hierro	190C, 100P	+3 a la extracción de piedra. Los aldeanos pueden deruir torres y murallas. Necesario para actualizar a Catapulta pesada. +1 al ataque y al alcance de soldados con honda.
	Minería de oro	Herramienta	120C, 100M	+3 a la extracción de piedra.
	Acuñaación	Hierro	200C, 1000	+25% de productividad en minas de oro. Tributos gratis.
	Domesticación	Herramienta	200C, 50M	+75 a la producción de las granjas.
	Arado	Bronce	250C, 75M	+75 a la producción de las granjas.
	Riego	Hierro	300C, 100M	+75 a la producción de las granjas.
Rueda	Bronce	175C, 75M	Los aldeanos son un 30% más rápidos. Necesaria para crear Carro, Carro escita y Arquero sobre carro.	
<b>TEMPLO</b>	Astrología	Bronce	1500	Las conversiones son un 30% más efectivas.
	Misticismo	Bronce	1200	Dobla los puntos de resistencia de los sacerdotes.
	Politeísmo	Bronce	1200	Los sacerdotes se mueven un 40% más rápido.
	Fanatismo	Hierro	1500	Los sacerdotes rejuvenecen un 50% más rápido.
	Monoteísmo	Hierro	3500	Los sacerdotes pueden convertir sacerdotes y edificios enemigos (excepto Plaza central y Maravilla).
	Vida después de la muerte	Hierro	2750	+3 al alcance de las conversiones.
	Yihad	Hierro	1200	Aumenta el ataque, la velocidad y los puntos de resistencia de los aldeanos; disminuye el rendimiento en la recolección.
	Martirio (nuevo)	Hierro	6000	Permite sacrificar un sacerdote para convertir una unidad enemiga instantáneamente (excepto sacerdotes).
Medicina (nuevo)	Hierro	1500	Aumenta la velocidad de curación de los sacerdotes.	
<b>PLAZA CENTRAL</b>	Edad de las herramientas	500C	Permite construir edificios, entrenar unidades militares e investigar tecnologías de la Edad de las herramientas.	
	Edad del bronce	800C	Permite construir edificios, entrenar unidades militares e investigar tecnologías de la Edad del bronce.	
	Edad del hierro	1000C, 8000	Permite construir edificios, entrenar unidades militares e investigar tecnologías de la Edad del hierro.	



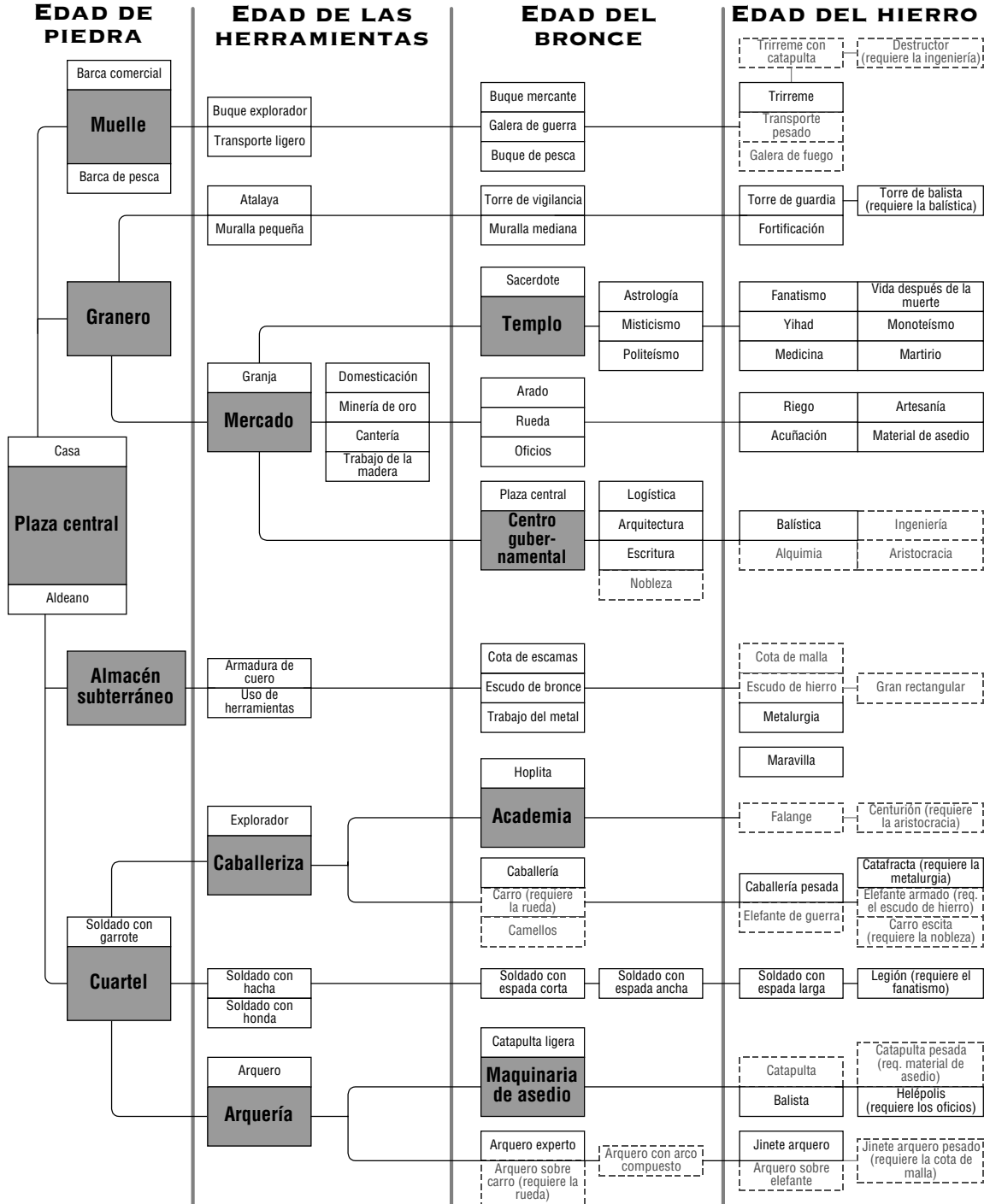
# ATRIBUTOS DE UNIDADES

	Costo	Puntos de resistencia	Ataque	Armadura	Alcance	Velocidad	Especial	Costo: C=comida, M=madera, P=piedra, O=oro
INFANTERÍA	Aldeano	50C	25	3	—	—	M	
	Sacerdote	125O	25	—	—	10	L	
INFANTERÍA	Soldado con garrote	50C	40	3	—	—	M	
	Soldado con hacha	50C	50	5	—	—	M	
	Soldado con honda (nuevo)	40C, 10P	25	2	—	4	M	+2 al ataque contra arqueros. +2 a la armadura frente a armas de proyectil, balista, helépolis; ataque mejorado contra torres y murallas.
	Soldado con espada corta	35C, 15O	60	7	1	—	M	
	Soldado con espada ancha	35C, 15O	70	9	1	—	M	
	Soldado con espada larga	35C, 15O	80	11	2	—	M	
	Legión	35C, 15O	160	13	2	—	M	
	Hoplita	60C, 40O	120	17	5	—	L	
	Falange	60C, 40O	120	20	7	—	L	
Centurión	60C, 40O	160	30	8	—	L		
ARQUEROS	Arquero	40C, 20M	35	3	0	5	M	
	Arquero experto	40C, 20O	40	4	0	6	M	
	Arquero con arco compuesto	40C, 20O	45	5	0	7	M	
	Arquero sobre carro	40C, 70M	70	4	0	7	R	Alta resistencia a la conversión; ataque triple contra sacerdotes.
	Arquero sobre elefante	180C, 60O	600	5	0	7	L	
	Jinete arquero	50C, 70O	60	7	0	7	R	+2 a la armadura frente a armas de proyectil, balista, helépolis.
	Jineta arquero pesado	50C, 70O	90	8	0	7	R	+2 a la armadura frente a armas de proyectil, balista, helépolis.
CABALLERÍA	Explorador	100C	60	3	0	—	R	
	Camello (nuevo)	70C, 60O	125	6	—	—	R	+8 al ataque contra caballería y jinetes arqueros; +4 al ataque contra carros.
	Carro	40C, 60M	100	7	0	—	R	Gran resistencia a la conversión; doble ataque contra sacerdotes.
	Carro escita (nuevo)	40C, 60M	120	9	2	—	R	Igual que el anterior. Las ruedas dañan a las unidades adyacentes.
	Caballería	70C, 80O	150	8	0	—	R	+5 al ataque contra unidades de cuartel (excepto soldados con honda).
	Caballería pesada	70C, 80O	150	10	1	—	R	Igual que el anterior. +1 a la armadura frente a armas de proyectil, balista, helépolis.
	Catafracta	70C, 80O	180	12	3	—	R	Igual que el anterior.
	Elefante de guerra	170C, 40O	600	15	0	—	L	Pisotea a las unidades adyacentes; no puede mejorarse su fuerza de ataque.
Elefante armado (nuevo)	170C, 40O	600	18	2	—	L	Igual que el anterior. Ataque mejorado contra torres y murallas. +1 a la armadura frente a proyectiles, balista, helépolis.	
ARMAS DE ASEDIO	Catapulta ligerav	180M, 80O	75	50	—	10	L	Dispara una vez cada 5 seg.; área de efecto pequeña; alcance mínimo 2.
	Catapulta	180M, 80O	75	60	—	12	L	Dispara una vez cada 5 seg.; área de efecto mediana; alcance mínimo 2.
	Catapulta pesada	180M, 80O	150	60	—	13	L	Dispara una vez cada 5 seg.; área de efecto grande; alcance mínimo 2.
	Balista	100M, 80O	55	40	—	9	L	Dispara una vez cada 3 seg.; alcance mínimo 3.
	Helépolis	100M, 80O	55	40	—	10	L	Dispara una vez cada 1,5 seg.; alcance mínimo 3.
EMBARCACIONES	Barca de pesca	50M	45	—	—	—	M	
	Buque de pesca	50M	75	—	—	—	R	
	Barca mercante	100M	200	—	—	—	R	
	Buque mercante	100M	250	—	—	—	R	
	Transporte ligero	150M	150	—	—	—	M	
	Transporte pesado	150M	200	—	—	—	R	
	Buque explorador	135M	120	5	—	5	R	
	Galera de guerra	135M	160	8	—	6	R	
	Galera de fuego (nuevo)	115M, 40O	200	24	—	1	R	Recibe +5 puntos de daño adicionales de balista, helépolis. Recibe +10 puntos de daño adicionales de las demás otras armas de asedio.
	Trirreme	135M	200	12	—	7	R	Dispara una vez cada 2 seg.
	Trirreme con catapulta	135M, 75O	120	35	—	9	R	Dispara una vez cada 5 seg.; área de efecto pequeña.
Destructor	135M, 75O	200	35	—	10	R	Dispara una vez cada 5 seg.; área de efecto mediana.	
EDIFICIOS	Atalaya	150P	100	3	—	5	—	Dispara una vez cada 1,5 seg.
	Torre de vigilancia	150P	150	4	—	6	—	Dispara una vez cada 1,5 seg.
	Torre de guardia	150P	200	6	—	7	—	Dispara una vez cada 1,5 seg.
	Torre de balista	150P	200	20	—	7	—	Dispara una vez cada 3 seg.

*Todas las embarcaciones son el doble de resistentes a la conversión que otras unidades*

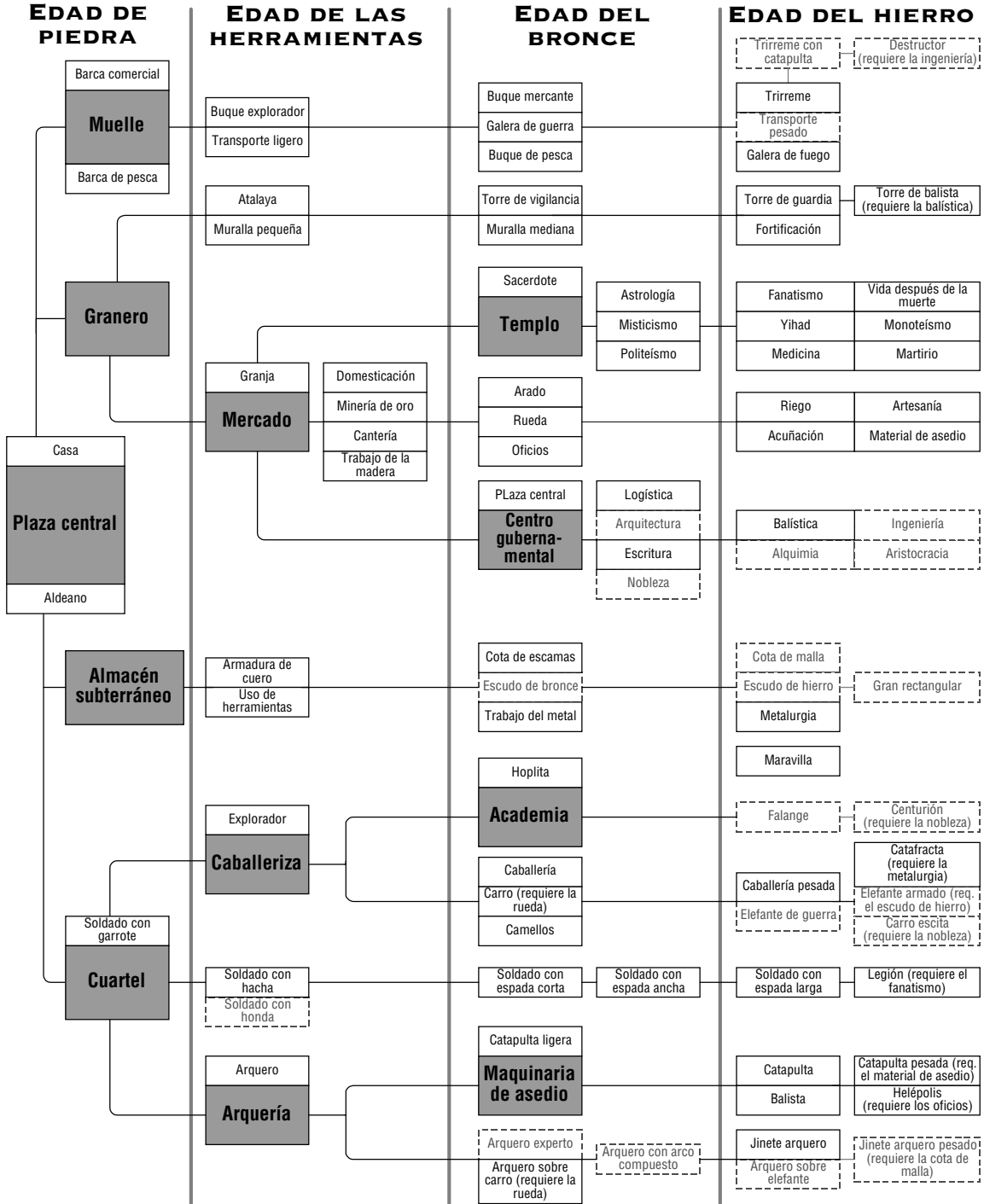
# CHOSON

- Suma 80 puntos de resistencia a los soldados con espada larga y legiones.
- Suma 2 puntos al alcance de las torres.
- -30% de costo para sacerdotes.



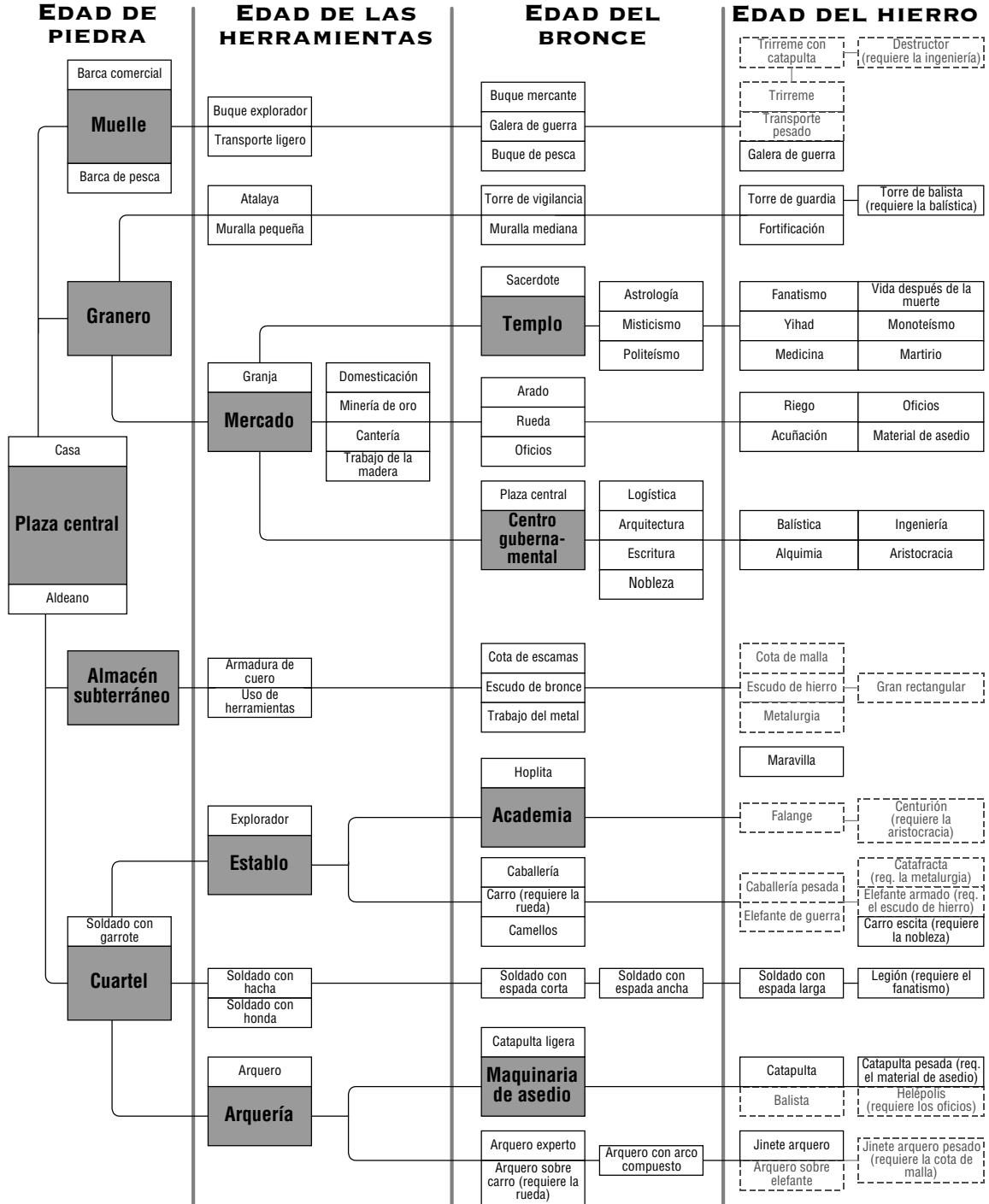
# ASIRIA

- Aumenta la velocidad de disparo de las unidades de arquería (igual que en Age of Empires 1.0; los cambios se realizaron después de imprimir la documentación.)
- Los aldeanos son un 30% más rápidos.



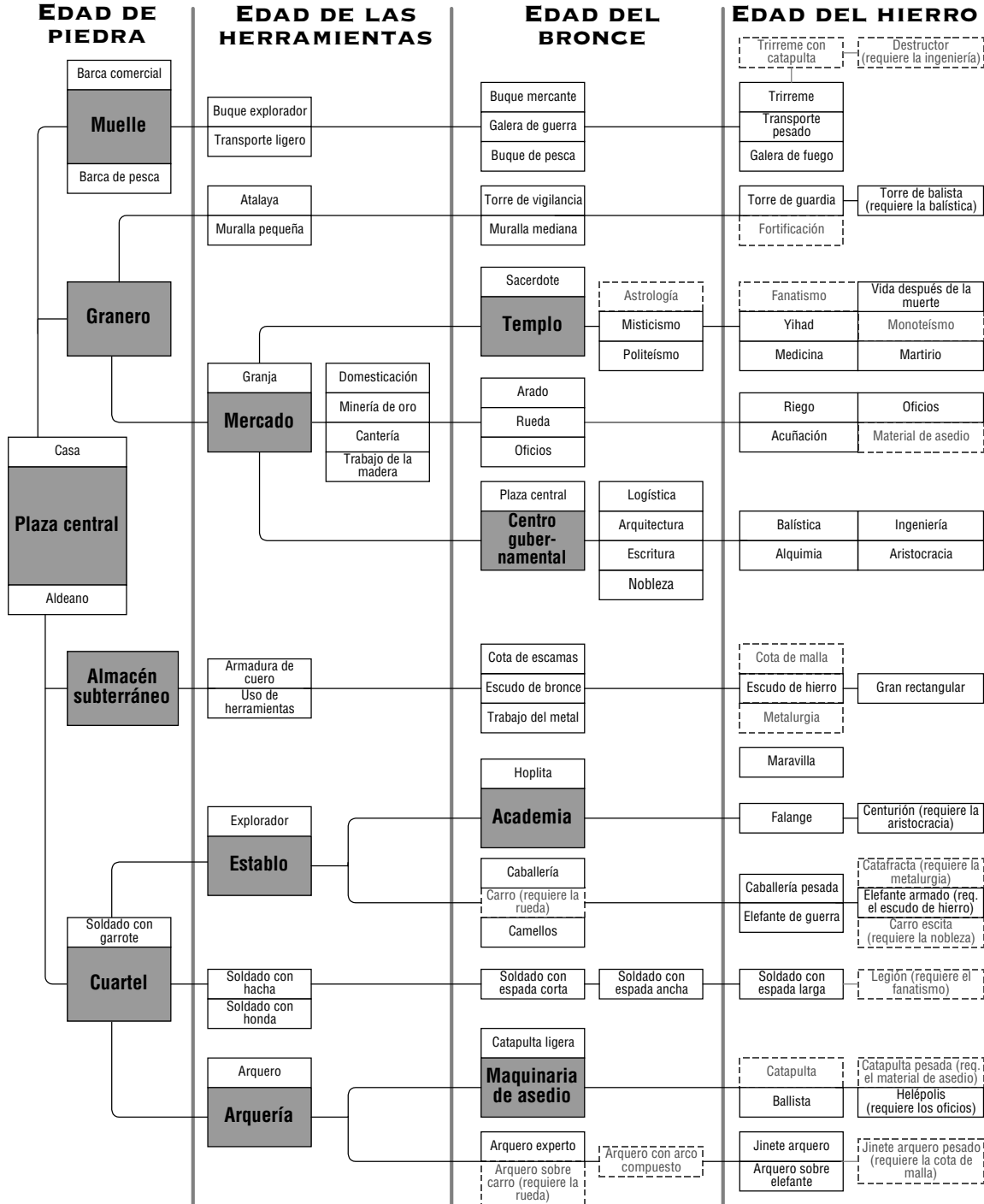
# BABILONIA

- Las murallas y torres doblan sus puntos de resistencia.
- +30% de velocidad de recuperación de los sacerdotes.
- +30% de extracción de piedra.



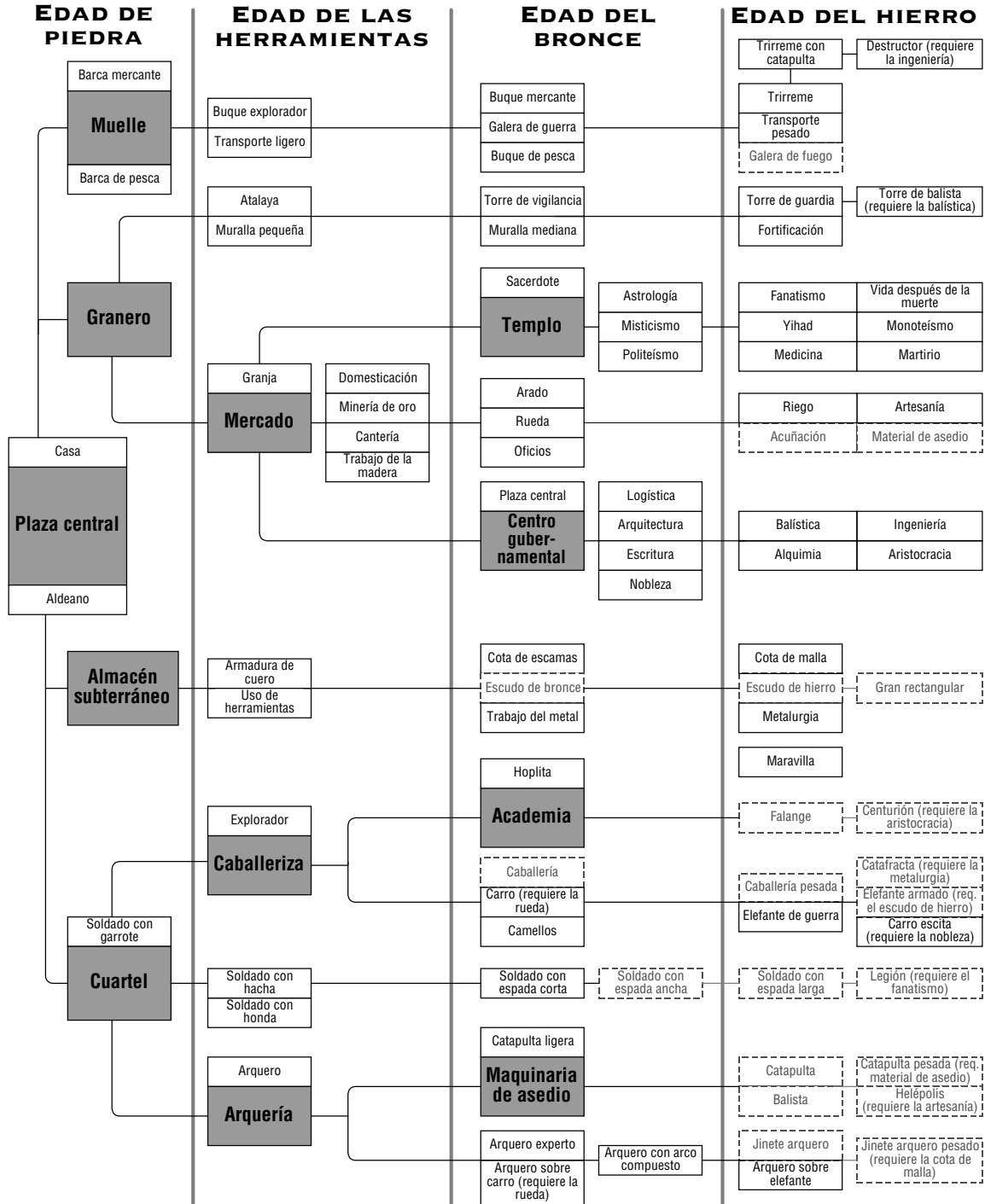
# CARTAGINESA

- Los transportes son un 30% más rápidos.
- +25% al ataque de las galeras de fuego.
- +25% de puntos de resistencia en las unidades de academia y todas las unidades de elefantes.



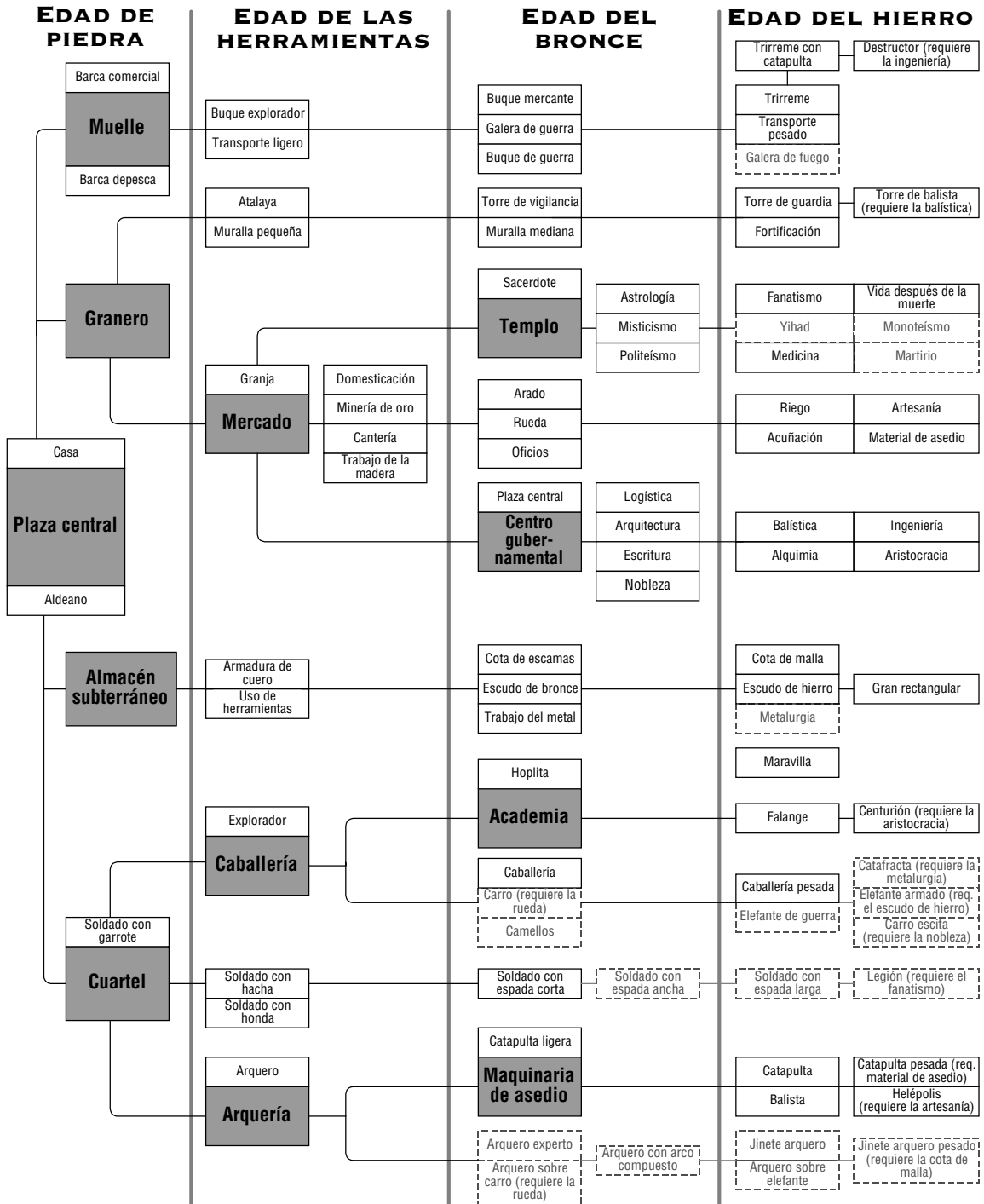
# EGIPCIA

- +20% de extracción de oro.
- +33% de puntos de resistencia en carros y arqueros sobre carro.
- Suma 3 puntos al alcance de los sacerdotes.



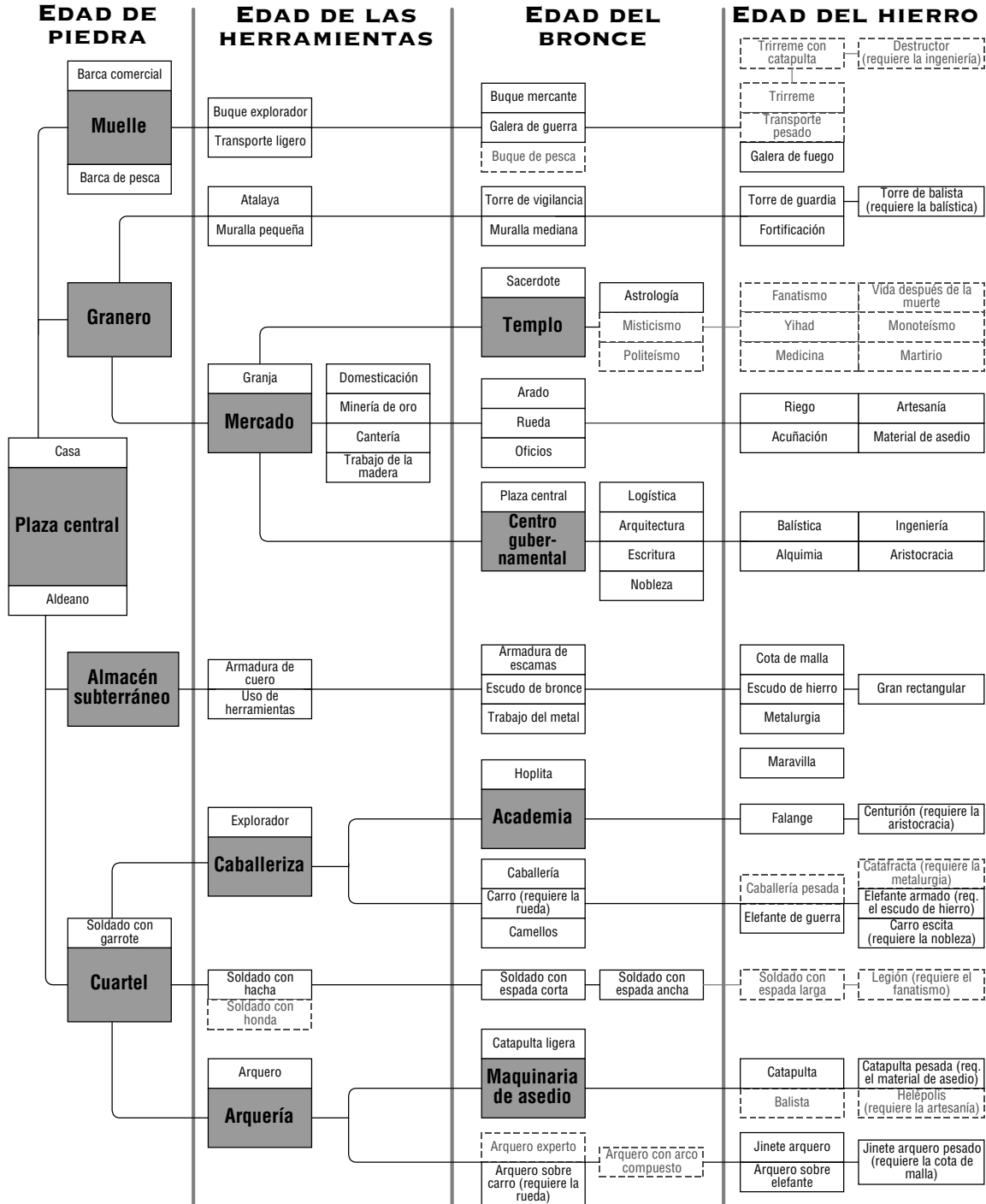
# GRIEGA

- Los hoplitas, falanges y centuriones son un 30% más rápidos.
- Los barcos de guerra son un 30% más rápidos.



# HITITA

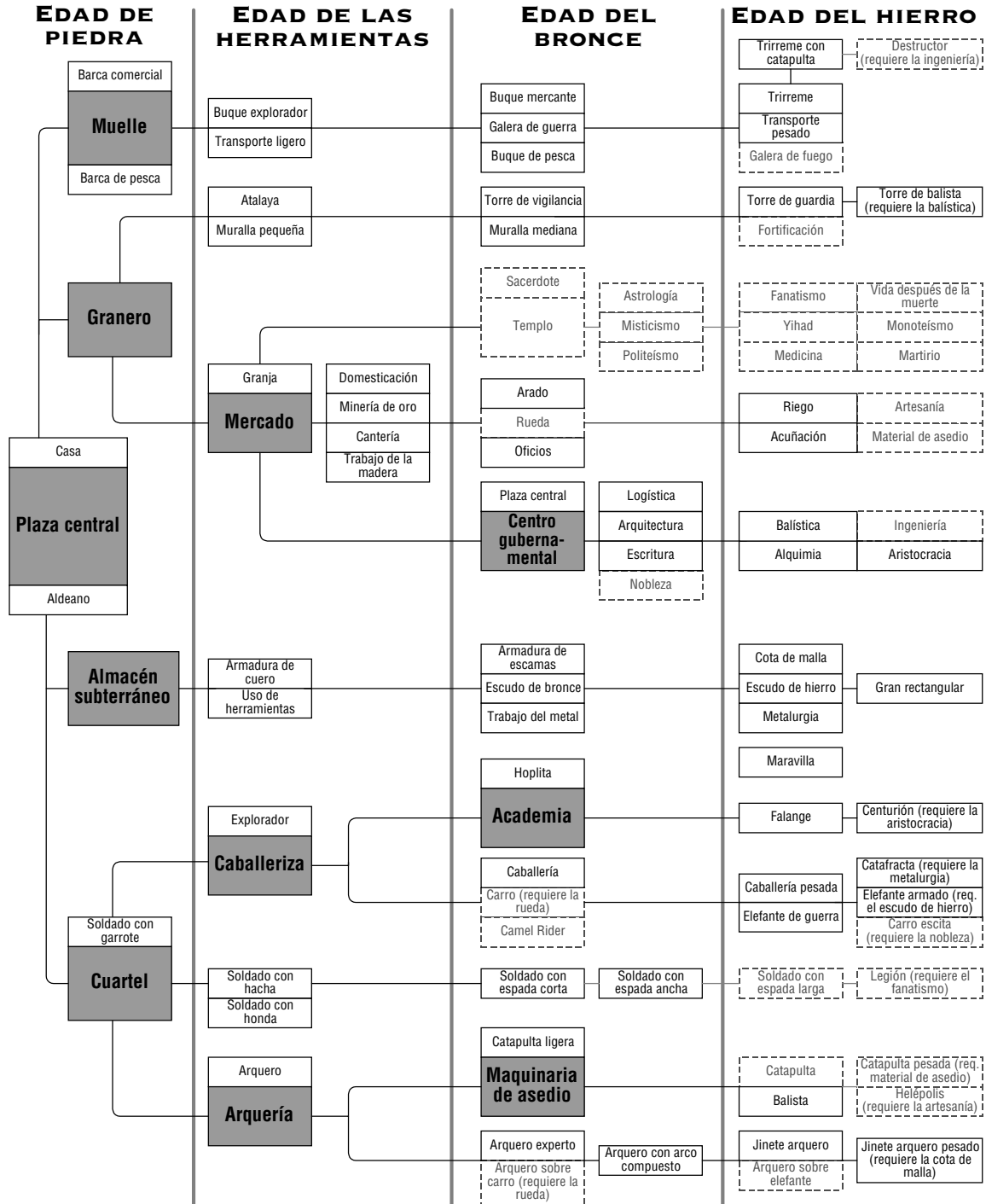
- Las catapultas ligeras, catapultas y catapultas pesadas doblan sus puntos de resistencia.
- Suma 1 punto al ataque de las unidades de arquería.
- Suma 4 puntos al alcance de los barcos de guerra (excepto las galeras de fuego).





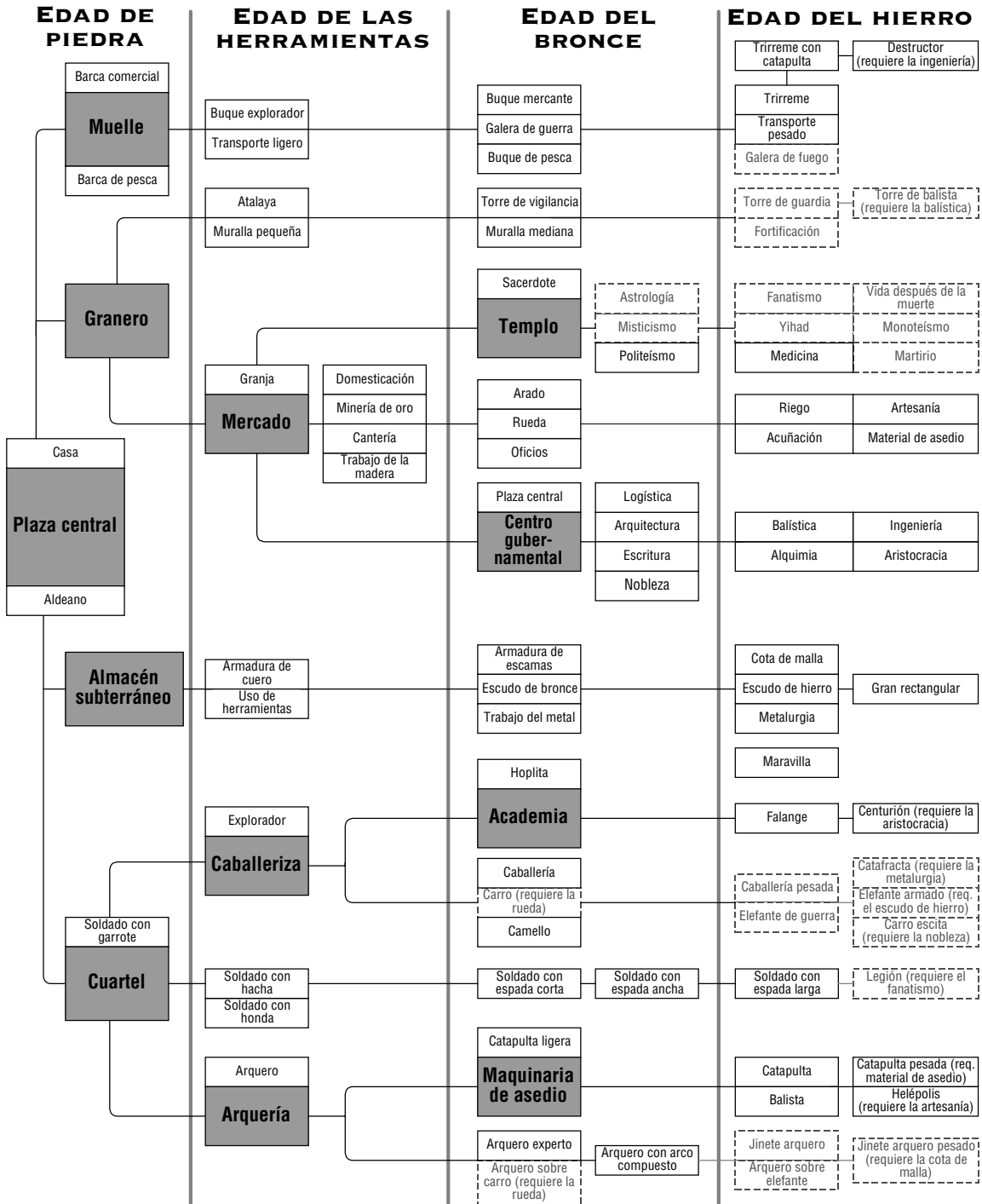
# MACEDONIA

- +2 a la armadura de las unidades de academia frente a soldados con honda, balistas, helépolis y proyectiles.
- Suma 2 puntos a la capacidad de visión de las unidades cuerpo a cuerpo.
- -50% de costo para unidades de maquinaria de asedio.
- Las unidades son 4 veces más resistentes a la conversión.



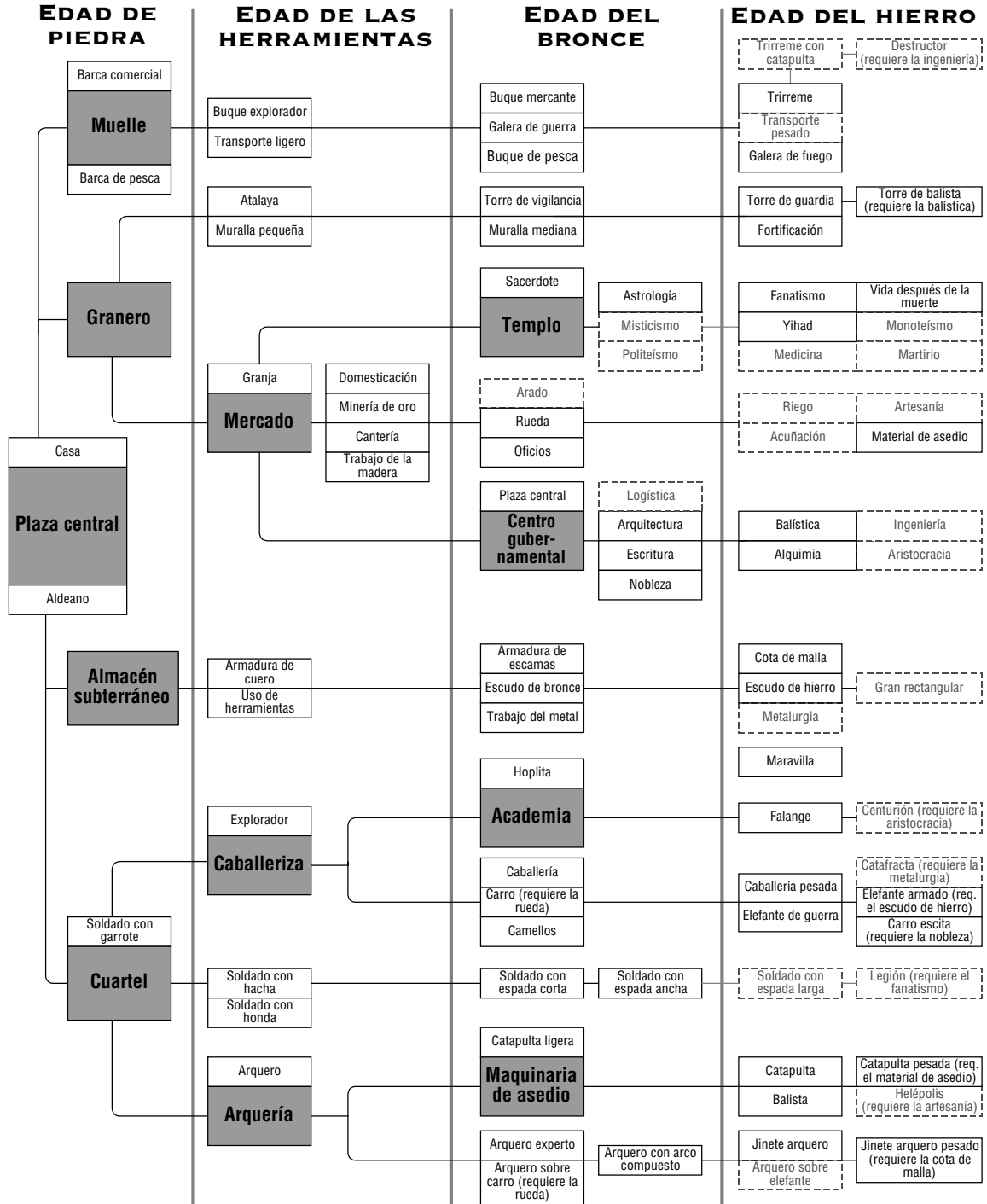
# MINOICA

- -30% de costo para barcos.
- Suma 2 puntos al alcance de los arqueros con arco compuesto.
- +25% de producción agrícola.



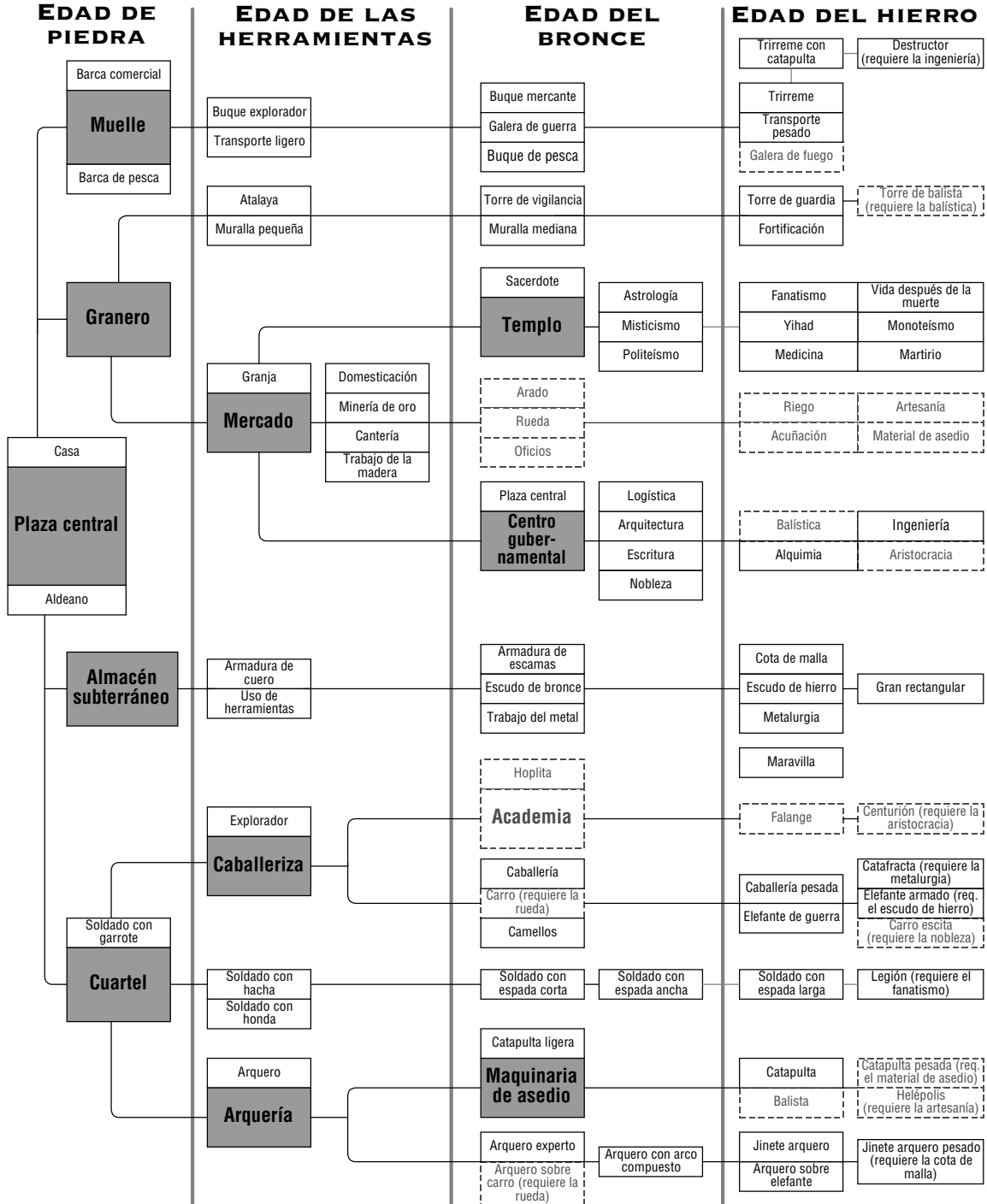
# PALMIRENA

- Tributos libres.
- Doble cantidad de oro por cada viaje comercial.
- Los aldeanos cuestan un +50% más, tienen armadura y trabajan un 20% más rápido.
- Los camellos son un 25% más rápidos.



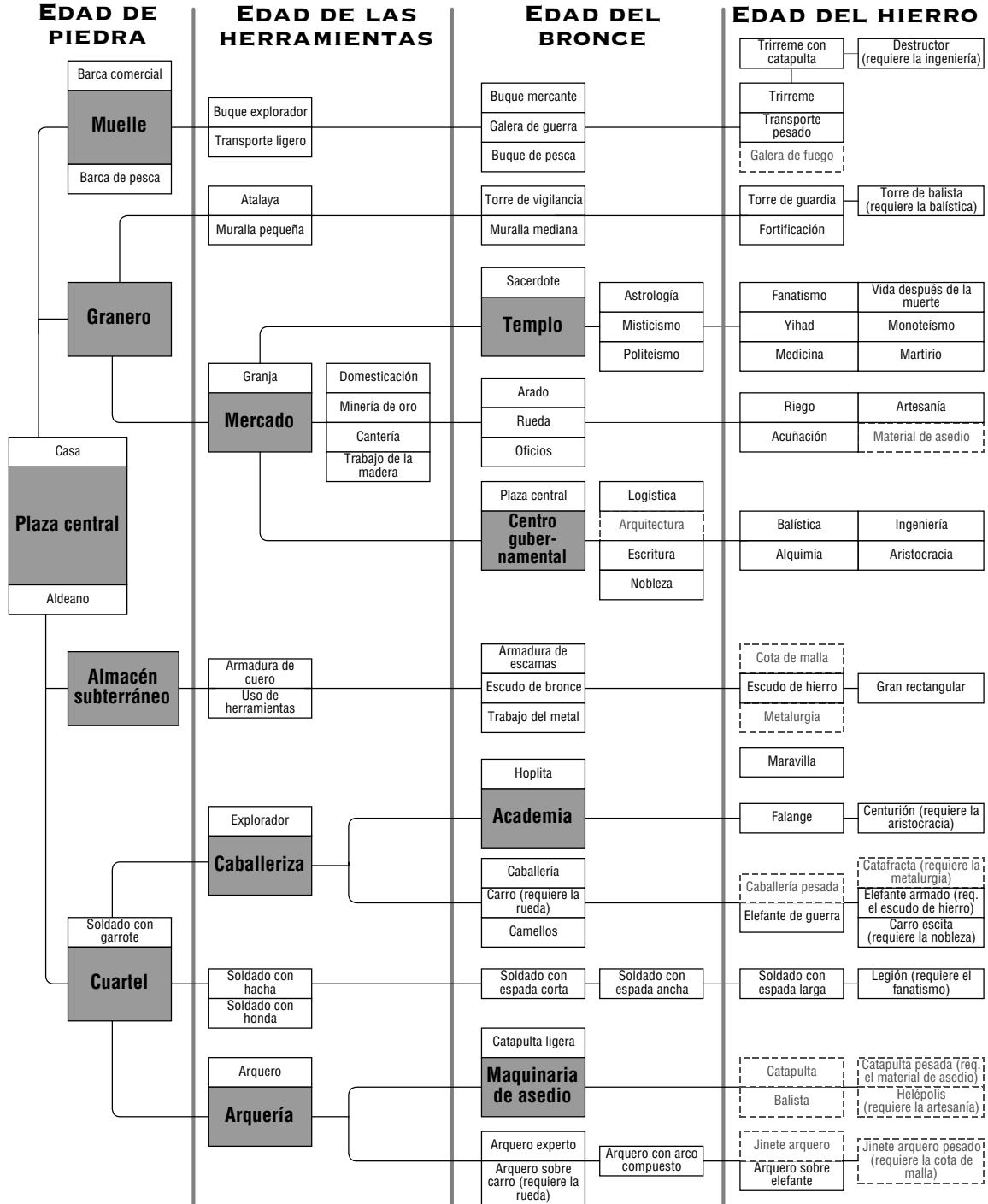
# PERSA

- +30% de caza.
- Los elefantes de guerra, elefantes armados y arqueros sobre elefante son un 50% más rápidos.
- +50% de velocidad de disparo de las trirremes.



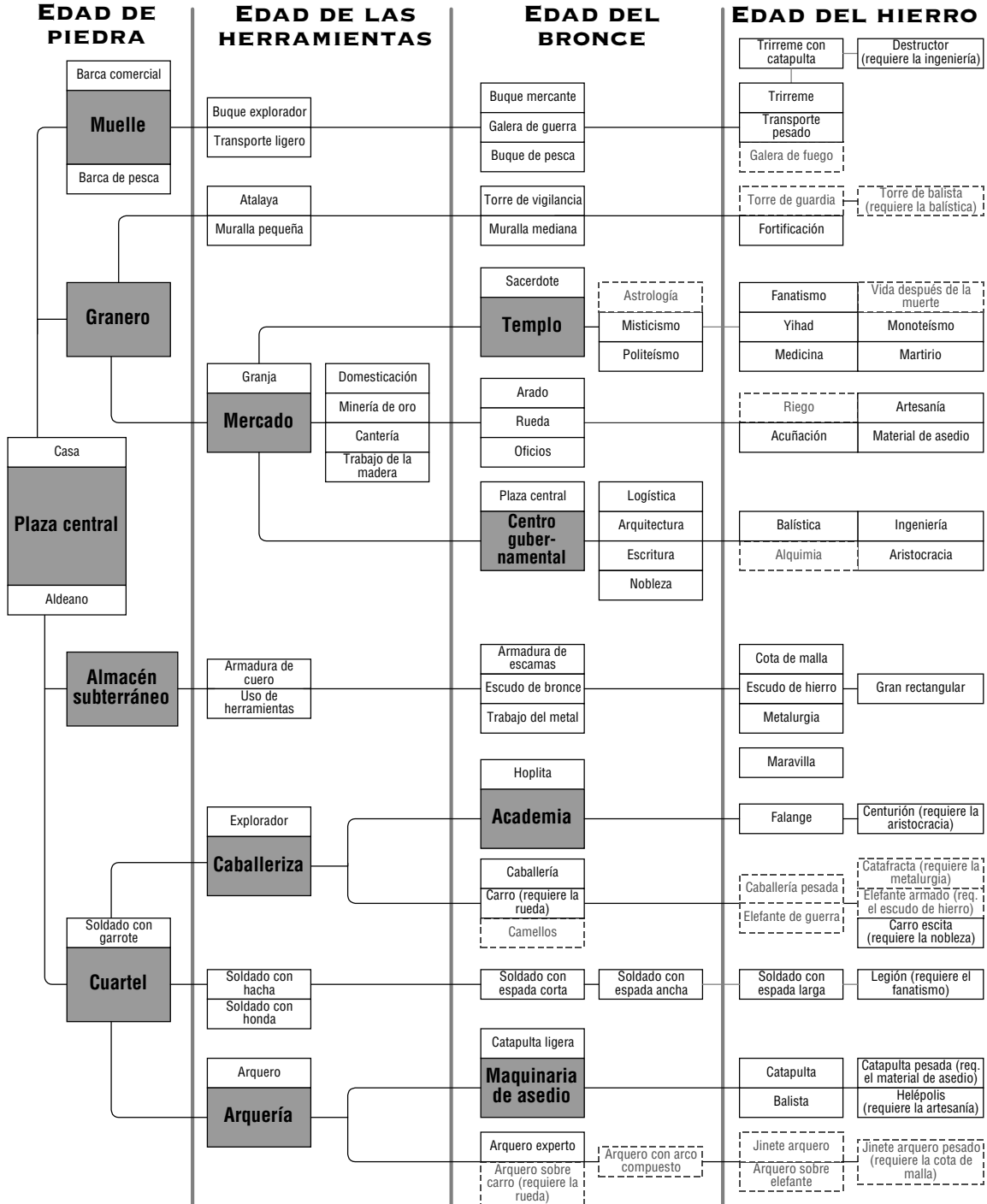
# FENICIA

- -25% de costo para elefantes de guerra, elefantes armados y arqueros sobre elefante.
- +30% en la producción de madera.
- +65% de velocidad de disparo de trirremes con catapulta y destructores.



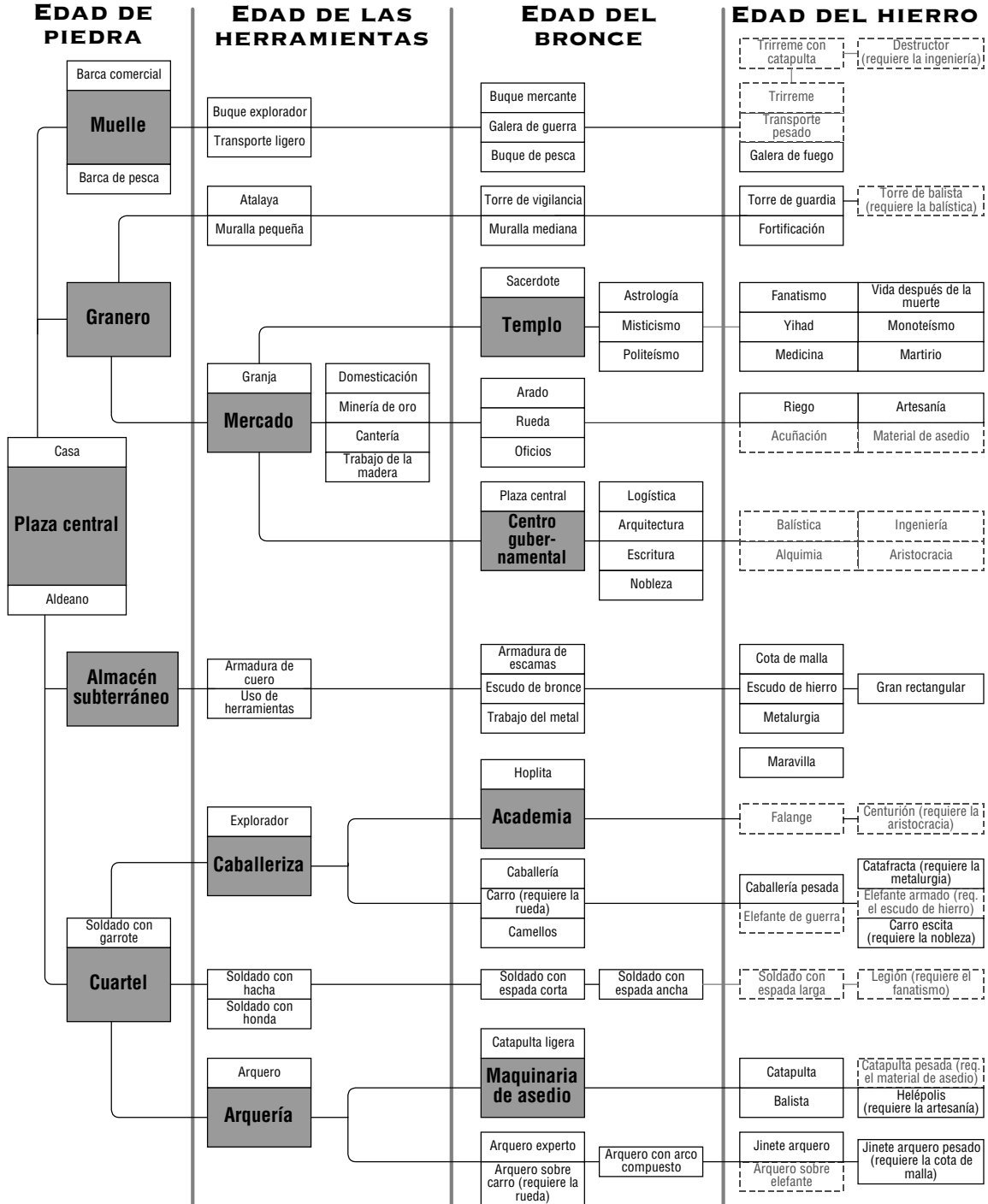
# ROMANA

- 15% de costo para edificios, excepto torres, murallas y maravillas.
- 50% de costo para torres.
- Los soldados con espada son un 33% más rápidos.



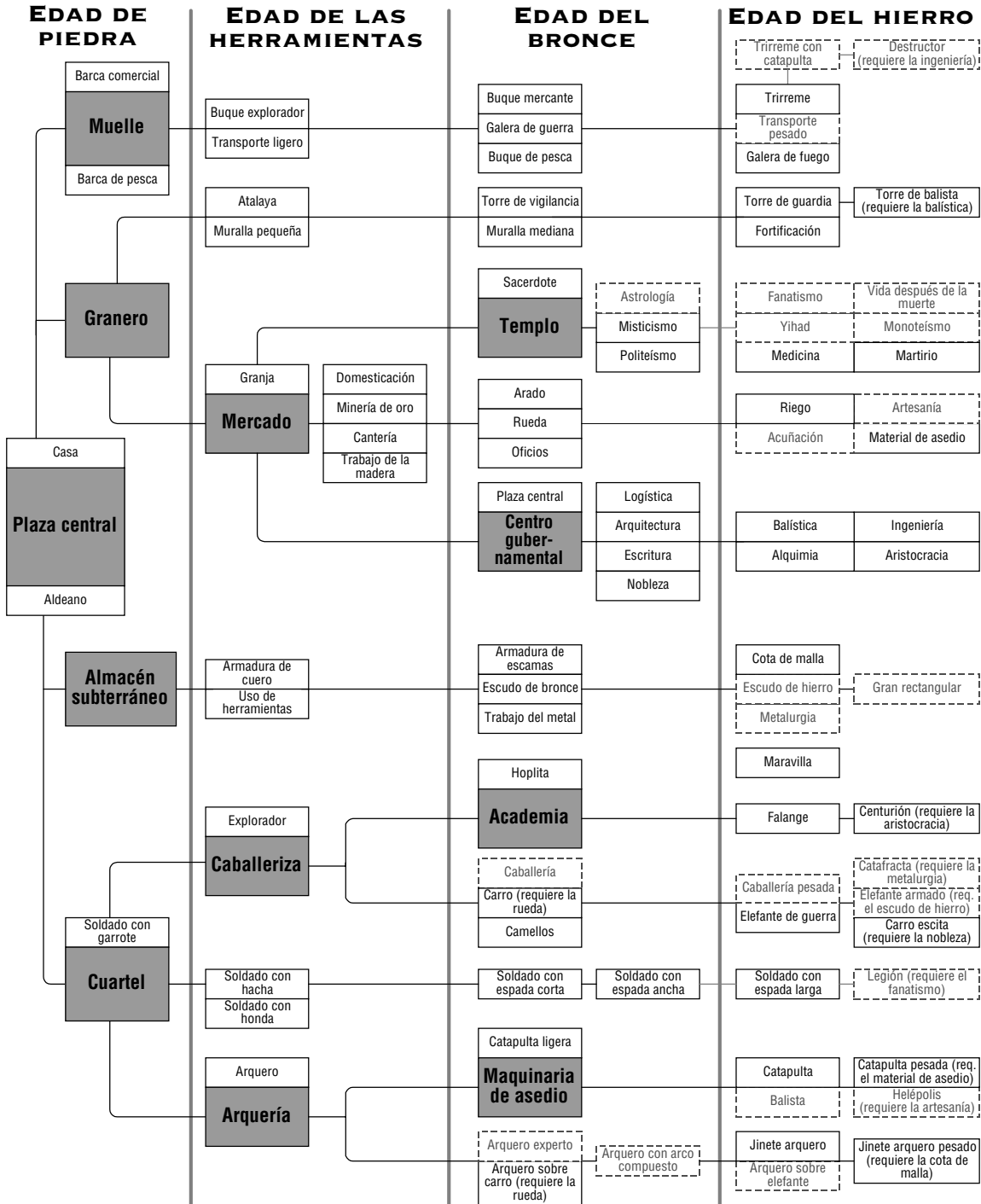
# SHANG

- 30% de costo para los aldeanos.
- Las murallas doblan sus puntos de resistencia.



# SUMERIA

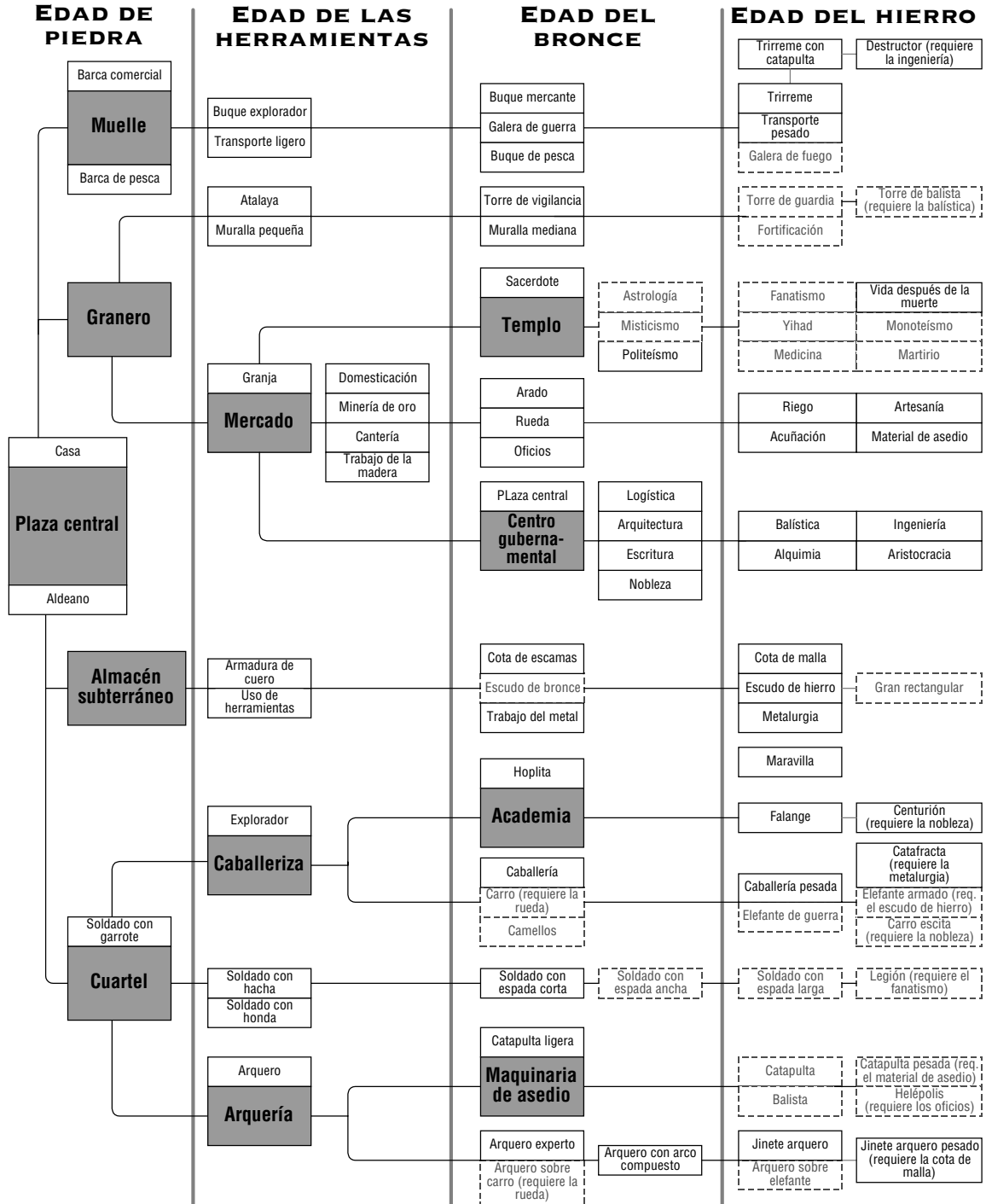
- Suma 15 puntos de resistencia a los aldeanos.
- +50% de velocidad de disparo de catapultas ligeras, catapultas y catapultas pesadas.
- Dobra la producción de las granjas.





# YAMATO

- -25% de costo para arqueros a caballo, exploradores, caballería, caballería pesada y catafracta.
- Los aldeanos son un 30% más rápidos.
- +30% de puntos de resistencia en barcos.



## CRÉDITOS DE EXPANSIÓN DE AGE OF EMPIRES

### ENSEMBLE STUDIOS

**Diseño**

Sandy Petersen

**Programación**

Tim Deen - Director

Angelo Laudon

Dave Pottinger

Matt Pritchard

Paul Bettner

**Gráficos**

Scott Winsett - Director

Duane Santos

Duncan McKissick

Herb Ellwood

Thonny Namuonglo

**Sonido**

Chris Rippy - Director

**Música**

Stephen Rippy - Director

David Rippy

**Administración**

Nellie Sherman

**Comercial**

Bob Wallace

Brian Moon

**Producción**

Harter Ryan - Director

Brian Sullivan

Tony Goodman

**Escenarios**

Bruce Shelley

Chris Rippy

Greg Street

**Control de calidad y pruebas**

Chris Campbell - Director

Chea O'Neill, Chris Van

Doren, Don Gagen, David

Lewis, Ian Fischer, John

Evanson, Mark Terrano,

Mario Grimani, Sean Wolff

Trey Taylor

**Soporte para el Web**

Mike McCart

### MICROSOFT

**Dirección del programa**

Tim Znamenacek

Ian Buck

**Planeación del producto**

Edward Ventura

**Administración del producto**

Chris Di Cesare

**Responsable del soporte técnico**

Steve Kastner

**Responsables de la calidad técnica**

James Evans

Mark Thomas

**Equipo de calidad técnica**

Jason Brown

Carl Bystrom

Francis Crick

Jeremy Hill

Andy Kriger

James Mayo

Josie Nutter

Eric Spunaugle

Luis Barriga

Recon Test Team

**Equipo para configuración de hardware**

Paul Gradwohl

Harold Ryan

**Equipo de pruebas**

Darin Boe

Robert Howg

Paul Skavland

Juan-Lee Pang

**Control de calidad técnica de la versión japonesa:**

Chris Ganje

**Coordinador de versiones Beta**

Matt Alderman

**Autor de la documentación**

Kelly Bell

**Autor de textos históricos**

Bruce Shelley

**Edición**

Amy Robison

**Dirección artística de la instalación**

Connie Braat

**Diseño de impresión**

JoAnne Williams

**Dirección de localización**

Paul Delany

Laurence K. Smith

**Dirección de desarrollo**

Rich Eizenhoefer

Chris Haddan

**Dirección artística**

Douglas Herring

**Legal**

Jeff Koontz

**Dirección**

Jo Tyo

Stuart Moulder

Alan Hartman

Edward Ventura

Matt Gradwohl

Craig Henry